北京电影学院
动画艺术研究所推荐
优秀动漫游系列教材

CARTOON

日本漫画创作技法

——格斗动作

[日] 中岛诚 著
张伊娜 牧华 译
孙立军 审译

中国科学技术出版社

梦启工程
Dream Start · 动漫精英培训

打造国际标准化“全景”动漫精英人才

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

日本漫画创作技法 ——格斗动作

《日本漫画创作技法——格斗动作》是一本很有趣并且包含大量信息的书籍，它能告诉你如何创作城市街头格斗的少女造型、神奇生物以及未来世界的战争…… 学习如何画从枪战场面到生活中常见的家庭内战，这些详细独特的讲解将带领读者一步步掌握漫画的绘画技巧，同时从一个漫画家的角度阐述了如何创作漫画特有的效果。那些想要学习画生动的格斗场面的读者一定会从本书中受益匪浅。

中岛诚和他来自大口工厂的创作团队，为读者奉上这套有趣而精彩的漫画教材。他们都是日本著名的漫画家，而且，他们的很多作品都在日本最权威的出版社出版过。

ISBN 978-7-5046-4908-9
9 787504 649089 >
定价：26.00元

日本漫画创作技法

——格斗动作

[日]中岛诚 著
张伊娜 牧 华 译
孙立军 审译

中国科学技术出版社
·北 京·

图书在版编目(CIP)数据

格斗动作/(日)中岛诚著;张伊娜,牧华译 .—北京:中国科学技术出版社,2009
(日本漫画创作技法)
ISBN 978-7-5046-4908-9

Ⅰ.格... Ⅱ.①中...②张...③牧... Ⅲ.漫画—技法(美术) Ⅳ.J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 045417 号

自 2006 年 4 月起本社图书封面均贴有防伪标志,未贴防伪标志的为盗版图书。

Copyright ©2003 DIGITAL MANGA, Inc.
版权所有 侵权必究
著作权合同登记号:01-2009-2344

作　　者 [日]中岛诚
译　　者 张伊娜　牧　华
审　　译 孙立军

策划编辑 肖　叶
责任编辑 肖　叶
封面设计 阳　光
责任校对 张林娜
责任印制 安利平
法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版
北京市海淀区中关村南大街 16 号　邮政编码:100081
电话:010-62103210　传真:010-62183872
http://www.kjpbooks.com.cn
科学普及出版社发行部发行
北京国防印刷厂印刷
*
开本:700 毫米×1000 毫米　1/16　印张:8　彩插:4　字数:150 千字
2009 年 5 月第 1 版　2009 年 5 月第 1 次印刷
ISBN 978-7-5046-4908-9/J·27
印数:1—10000 册　定价:26.00 元

(凡购买本社的图书,如有缺页、倒页、
脱页者,本社发行部负责调换)

目　录

4 ····· 前　言

5 ····· 第一章 徒手格斗

6 ····· 如何画拳斗

20 ····· 动笔开始画

27 ····· 如何画格斗中的人物

30 ····· 画格斗场面的不同人物

48 ····· 如何画女性斗士

64 ····· 现实生活中的打闹场面

67 ····· 第二章 使用武器的格斗

68 ····· 如何画剑斗

84 ····· 如何画枪战

101 ····· 第三章　超自然战斗

102 ····· 如何画意念战斗场面

113 ····· 动物的搏斗

115 ····· 第四章 机器人战斗

116 ····· 如何画机器人战斗

119 ····· 疯狂游戏

125 ····· 机器人类型

126 ····· 大口工厂主要成员

前　言

我们编著这本书的目的就在于要给漫画爱好者一个日本漫画中打斗场面的概述。不论是对于初学者或是有一定功底的漫画家来说，这本书都充满了各种实用且有趣的指导。

首先，我们要强调这本书不仅仅是关于人物造型的。像那样的书已经足够多了，而且不客气地说，有很多是没有价值的。事实上，在日本没有任何一位艺术家会保留那样一本书。一位真正的漫画家不会需要这样的帮助来创作。

你是否感到许多漫画造型非常乏味呢？我们就是这样认为的。这就是编著这本书的意义，我们打破以往的常规，采用准确清晰的文字描述，从技巧和方法上为你展示如何绘制精彩的漫画人物。这些方法为那些初次接触漫画的读者建立了一个总体的概念。是个好主意吧？是的，我们也为自己骄傲！

此外，我们在不同的章节里还介绍了很多形态各异的人物类型，以激发读者的想象力。很多读者还不知道其实他们已经可以创作自己的漫画了！我们希望这本书让读者读起来觉得有趣，至少能够让他们展开想象。

你可能会发现，漫画已经是日本主流文化之一了。有些人甚至会问“我到底要从漫画中学到些什么？”我还记得第一次从漫画中接触到美国文学。那部漫画的女主人公是一个初中生，她为准备考入顶尖的高中而觉得紧张。她的一个同班男生对她产生了好感，可是他却与她完全不是一类人。虽然他的学习成绩很好，但是却对进入一所好高中并不感兴趣。“为什么要困在一个死板的高中里呢？我更渴望能够自由去做那些我真正愿意做的事情，比如加入各种俱乐部或者是读英文版的《献给阿尔吉侬的花束》，等等。难道这些不吸引你吗？”诚实地说，漫画家在学校成绩很差，不精通英语，只会读翻译成日语的丹尼尔·凯斯的小说。

不管怎么说，我们全体大口工厂的员工希望读者可以系统地学习本书，并对日本漫画产生兴趣。相信你们也会像我们一样被这门艺术深深感染的。

中岛诚

第一章
徒手格斗

如何画拳斗

在夜晚的东京闹市区，比如涉谷和池袋，都会看到热血沸腾的年轻人聚集在一起。我们将会用这些街头当做背景，来介绍如何画出漫画版的打斗场面。

我们的主人公是一个叫做“令治”的十七岁涉谷街头少年，他有着强壮的身体和正直的意志品质。

羽化部分线条来展现快速的动作。这种技巧是日本漫画的特征之一。

预备战斗姿势

在你的作品中加入声音效果。

街头恶霸
令治的对手，也被称做恶棍。鼻钉和墨镜是展示这些人性格特点的重要细节。
99
长挂饰
防震手表和戒指

运用阴影和皱纹来描绘人物生气的表情。
躲避出拳
用背影来展示重心的转移。
回击腹部
发散状的线条表达力量之大。

同一拳的不同角度。

在漫画里，我们运用几组平行线来表达快速的动作。

动作的速度越快，线条就越长越粗糙。

被重重打了一拳后，抱着肚子喘息。

向中心集中的几组线条可以表现有人从后面快速追上。

令治转身出拳击向偷袭他的对手。
ドゴーッ!!
这里我们用长幅画面来展示人物的空间位置关系。
这个图标叫做漫符，通过它可以表达出人物的脚重重地砸在地面上产生的摩擦。
*漫符是日本漫画独有的一种手法。它们很容易被漫画爱好者认出。
面部在被击打后变形。

令治把一个恶霸打飞。
重重的打击过后往往是静态的姿势。这种夸张的手法，它起源于日本传统的表演艺术，最初是日本歌舞伎剧院使用了这种强对比的表演方式。

这个图标是对话框，写一些人物的语言。

对话框和语言的风格也是漫画重要的表现手法。在这个例子中，锯齿状爆炸式的对话框和手写体的语言帮助表达了人物的愤怒。

我们可能会画这样的对话框。

令治保持了坚忍的沉默。仅仅是一个对话框就点出了人物的性格特点。相反，如果令治是软弱无能的人……

在日语中有三种字体：“平假名”、“片假名”和“汉字”。在不同的情况下使用相应的字体。这里的仿声词和第六页的发音相同，但字体却不同。注意这里字体的大小是如何影响整个构图的视觉效果的。

低角度的画面有效表达了主人公的力量感和自信心。

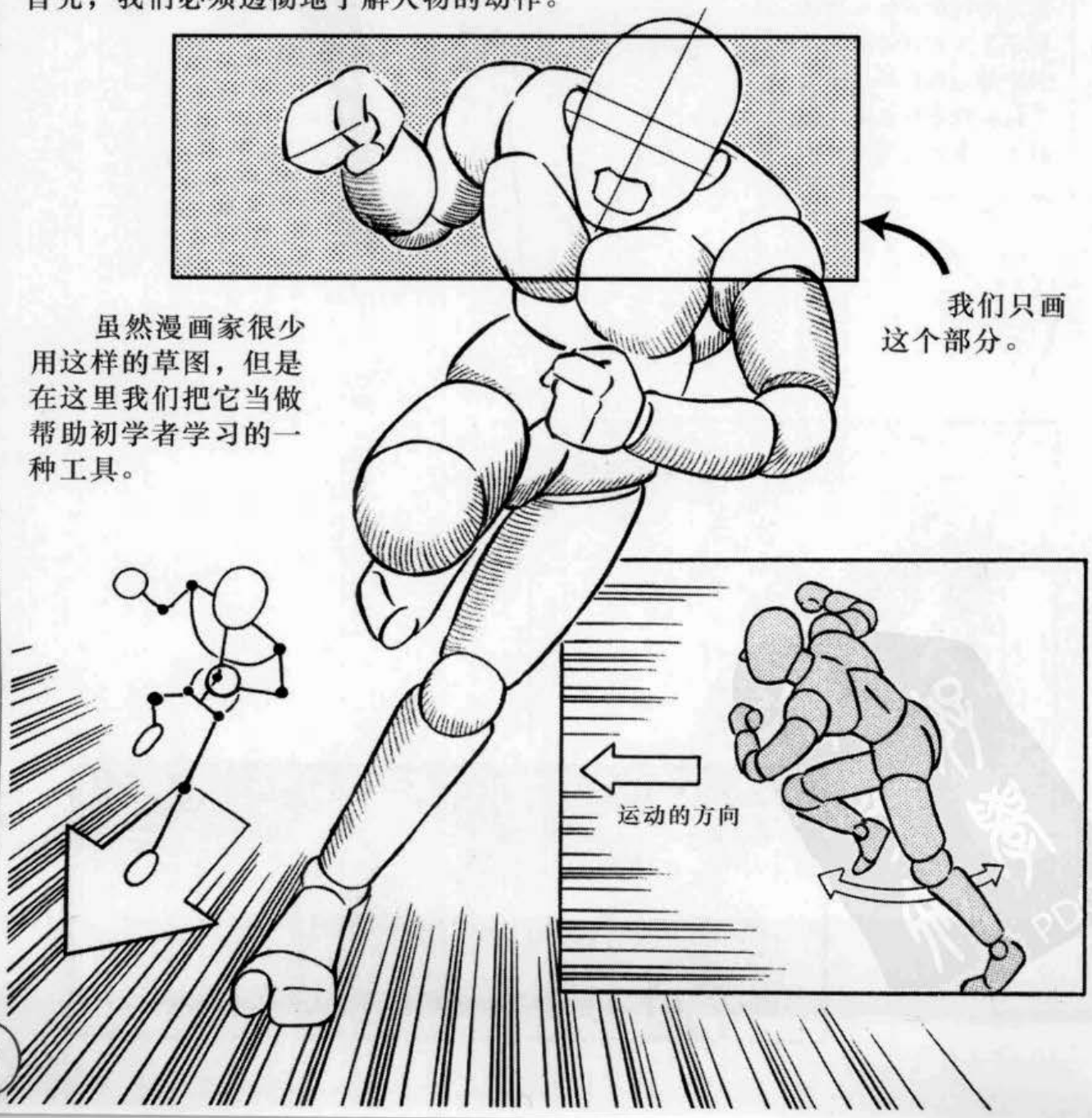
强壮粗犷的人物性格特点始终在日本很盛行。许多以男性读者为目标人群的漫画书都将此类人物作为主人公。但是漫画家近年来逐渐赋予了人物更多真实而细微的心理活动。因此，当代漫画中的英雄人物就不只有发达的四肢了。

如何画本书中的人物

让我们来近距离观察一下本书中的人物。

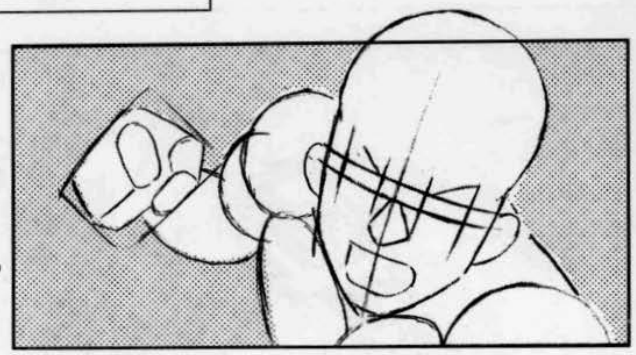
这是一个街头朋克准备快速袭击的画面。在这种情况下，画出人物面部表情的细节有助于表现他的愤怒。

首先，我们必须透彻地了解人物的动作。

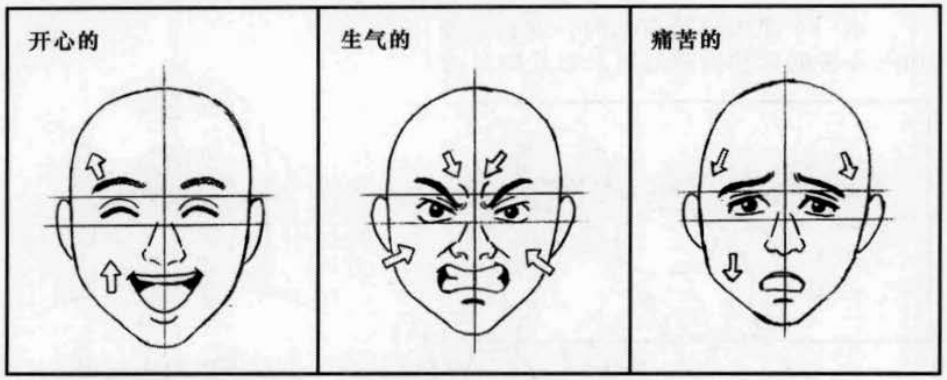


重要的漫画原则：脸部决定人物！！

画漫画时，脸部表情是重中之重。试着在镜子里观察自己，感受各种表情表达了怎样的心理状态。

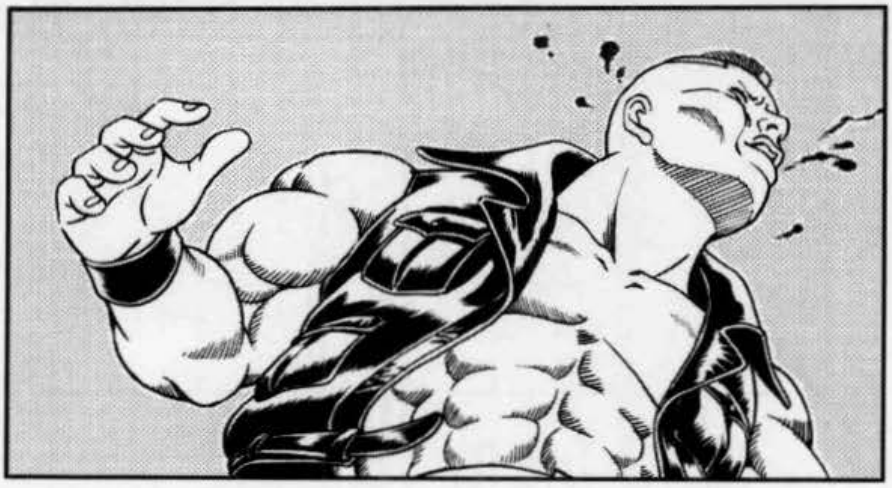


典型的面部表情（箭头指明了肌肉收缩的方向）



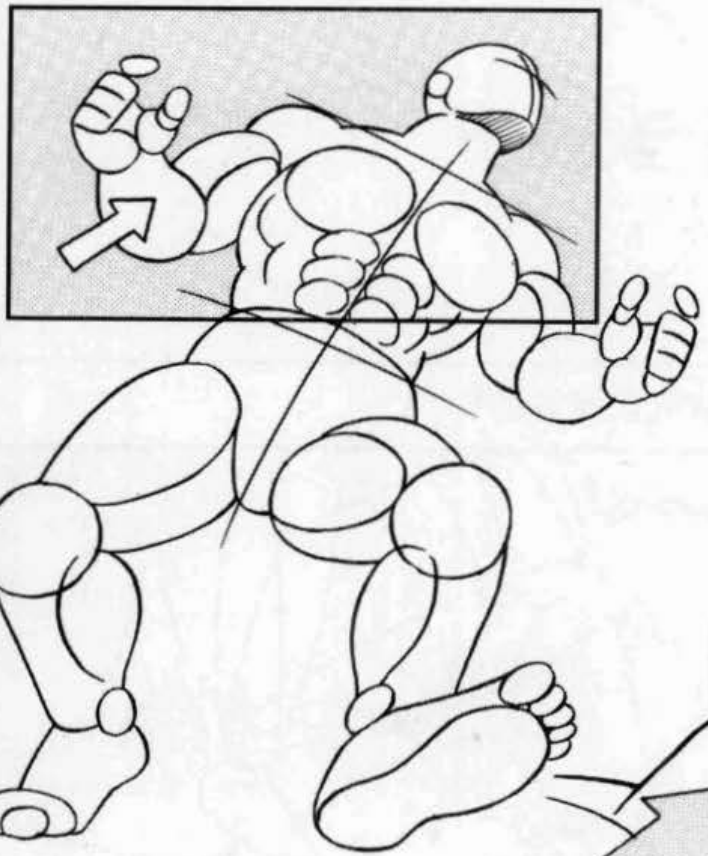
画好了眼睛、鼻子和嘴之后就可以添加细节了。

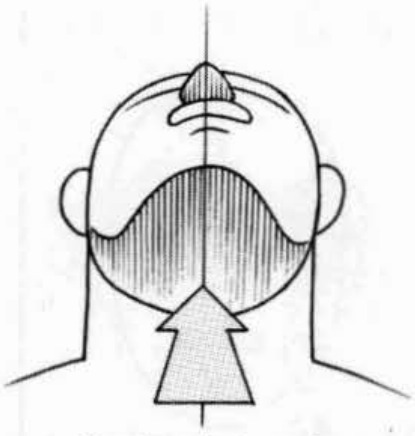
画不同角度的面部表情。



接下来我们来考察不同的人物被击中后的样子，学习如何从不同角度画人物的脸部。箭头指明了击打的方向。

画一个肌肉男的草图时，我们需要加入各种圆形和椭圆形以示强壮的肌肉。

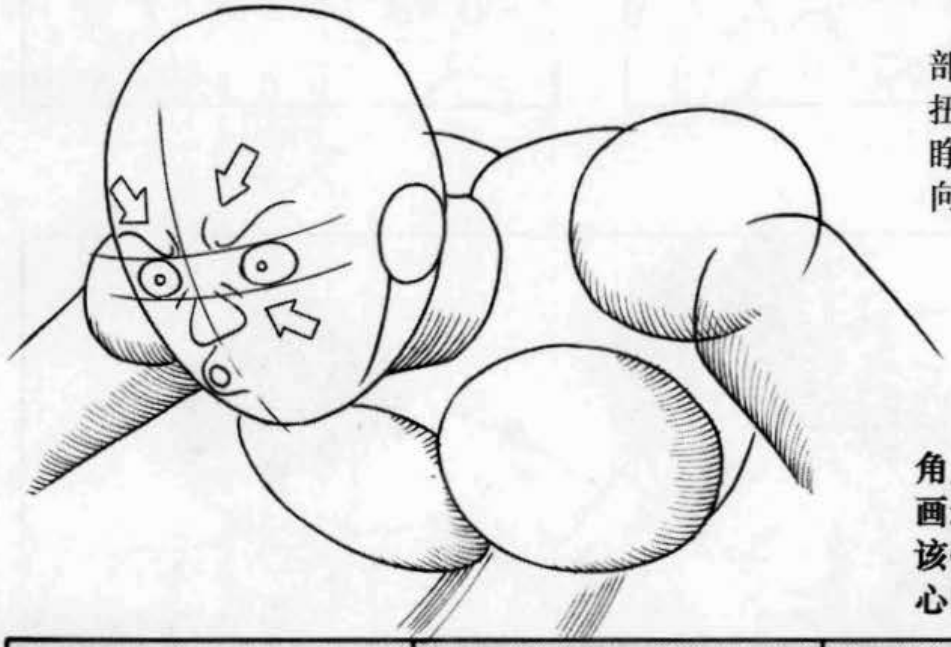




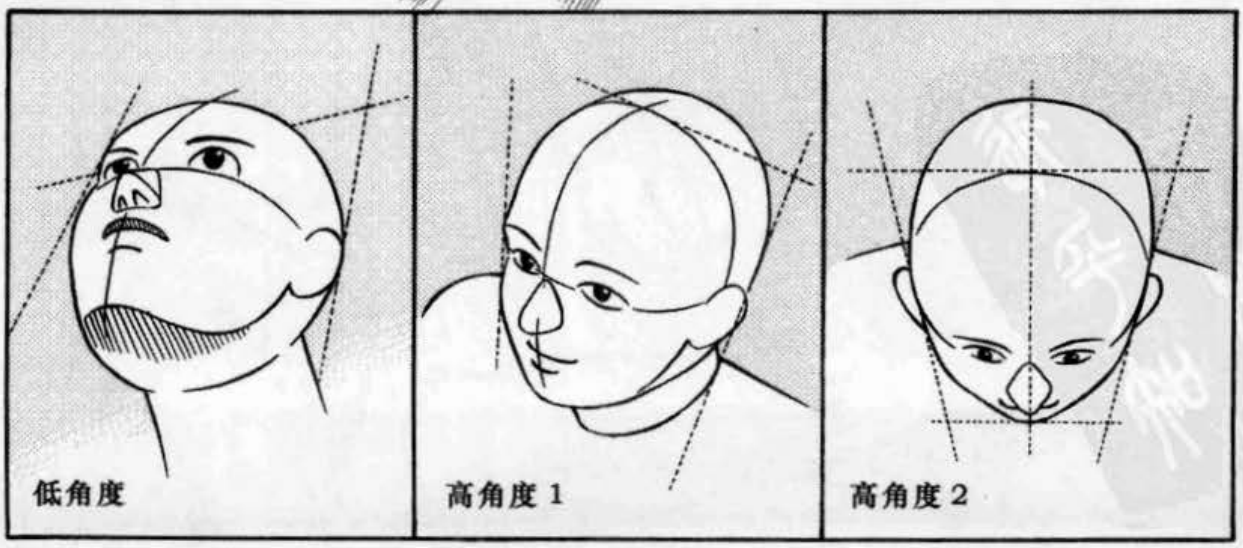
从下巴向上观察

脸颊的扭曲加重了这一拳的力量感。

被一拳击中腹部后，人物的脸部扭曲了。他的眼睛睁大，同时五官都向中间集中起来。



这些是从不同角度看到的头部。画这个部位时你应该特别留意面部中心的垂直线。

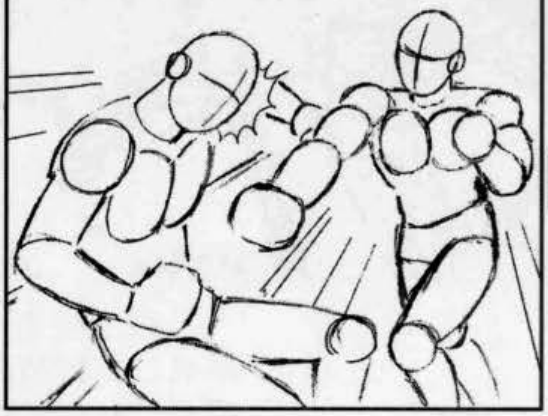


画出击拳

用铅笔画出那些出现在你脑海中的画面。

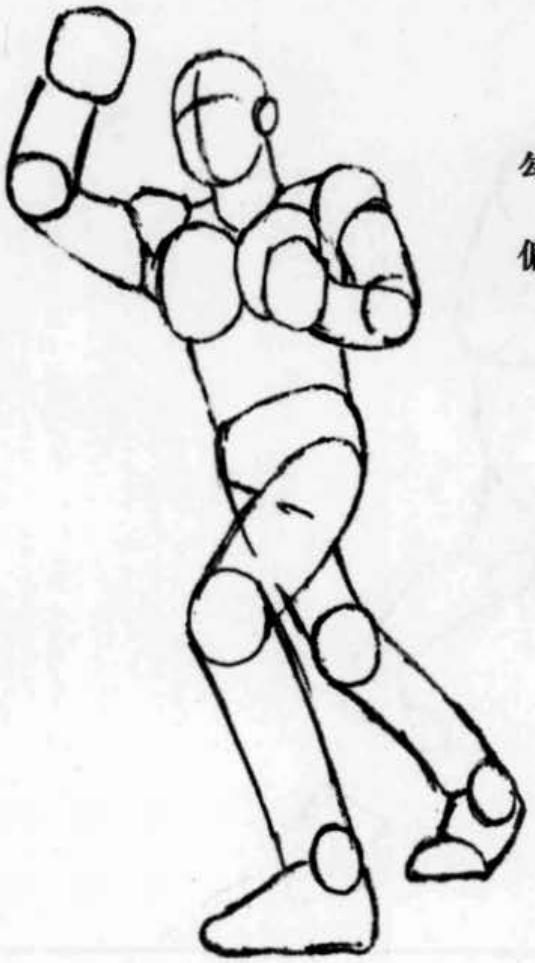
你需要的工具：
白纸、铅笔、橡皮。

首先粗略地画出格斗人物的造型草图。



接下来擦掉辅助线，同时添加细节。

完成铅笔草图。

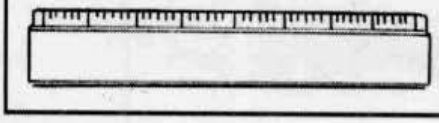


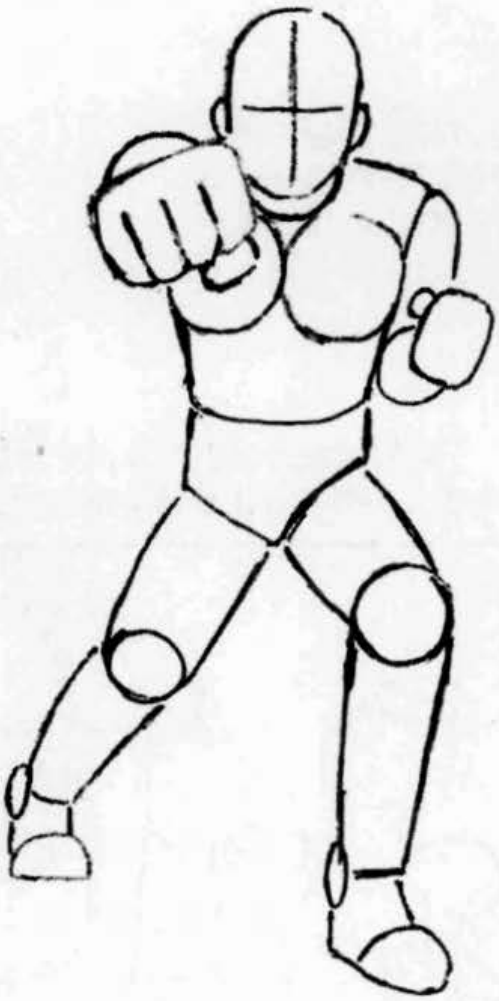
勾拳
以一个
偏低的视角

用曲线尺画清晰整齐的曲线轨迹。

右直拳
以一个稍稍偏高的视角

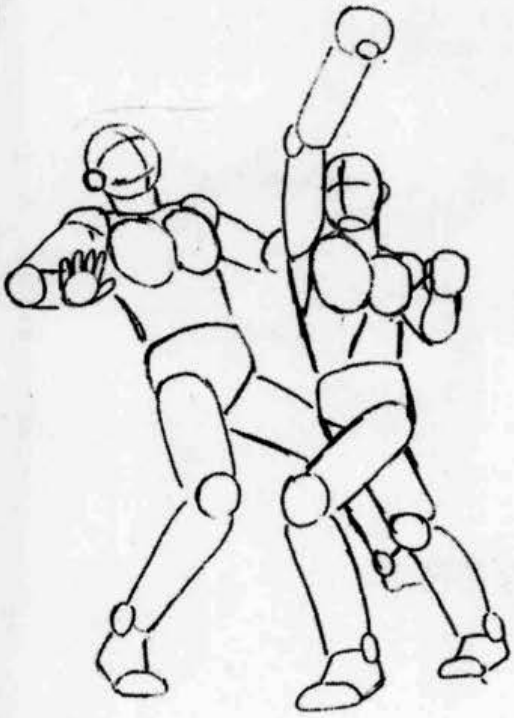
用直尺画这些直线。





右直拳
正面的视角

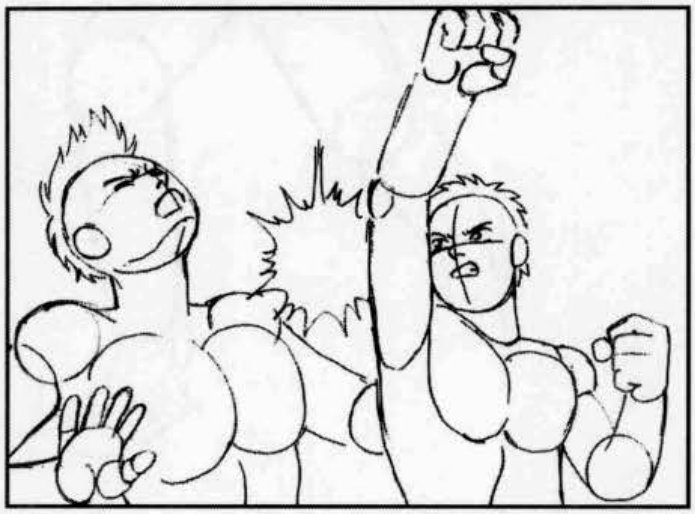
用钢笔上色



这里是一幅初步的铅笔草图，画中的人物正打出一记上勾拳。

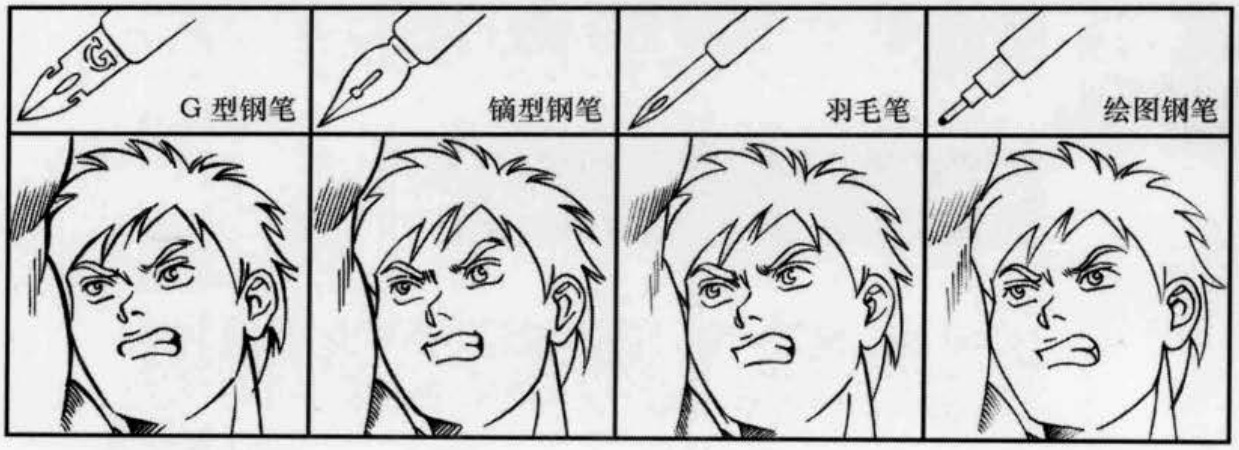
相对美国色彩丰富的漫画来说，日本的漫画通常是黑白的。用你的黑色钢笔给铅笔草图上色。

我们重点画出上半身，突出这一拳的力量之大。接下来就是要给草图加上细节。



完成了铅笔草图后，就可以上色了。在这一步我们使用黑色的墨水（如果要上彩色，则必须使用防水的墨水）。

钢笔尖与线条的粗细（尝试各种钢笔以找到适合你风格的一款）



在画动作轨迹线时最好是用直尺或者曲线尺。用笔尖靠着尺子，这样墨水就不会渗出来。

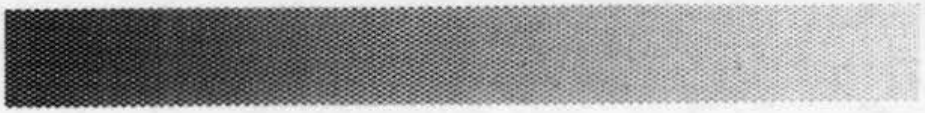
用墨水刷或者毛笔来给某个区域涂上同样的颜色。当墨水干了以后，就可以用橡皮把铅笔的线条擦掉了。

如果需要，可以用商业网纸。定色之后，可以用美工刀将各个部分裁开。

网纸版式

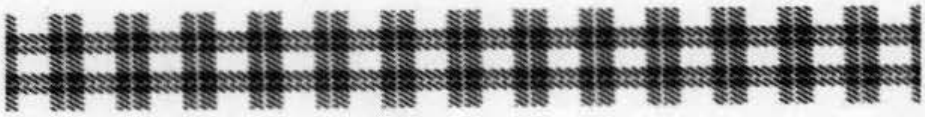
还有很多种版式，在美术商店里都可以找到。

点状 / 灰色



渐变色

沙状 / 静态的



图案

在突出的线条处留出空白，这样你的作品就完成了。

如何画格斗中的人物

读者可以很容易地通过夸张的特征将人物区分开来。观察下面两幅图。

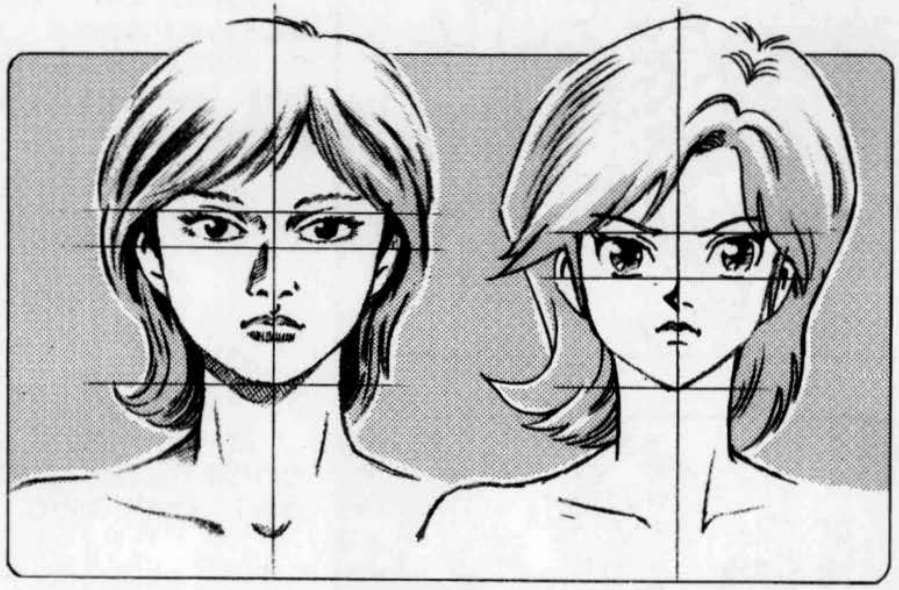
这本书里出现的画面是由4位不同的画家以中岛诚和翠菊纪子的故事模板画的。上面的这一幅是中岛诚的情节图，下面的一幅是哲也以上一幅为基础完成的终稿。

相对于中岛诚的画，哲也的风格更加俏皮。注意哲也画中人物的变形程度。

这种夸大的头发造型为人物增添了不少感染力。

面部的变形

左边这幅图是一张坚忍的女性的写实头像。
右边是经过夸张处理的动画型人物头像。



右边人物的眼睛和头部都不合比例的大。

侧面

小鼻子微微向上翘着。一般我们不把鼻孔画出来。

动作的变形

除了面貌，动作也可以被变形。大量的动作线条给踢腿这一动作增添了很多视觉冲击。

画格斗场面的不同人物

肌肉型英雄人物

在日本，漫画中肌肉发达的英雄人物受到男性读者的广泛欢迎。通常，这些人物都活力十足、乐观向上同时心地善良。本页上的健美男子只有 22 岁。

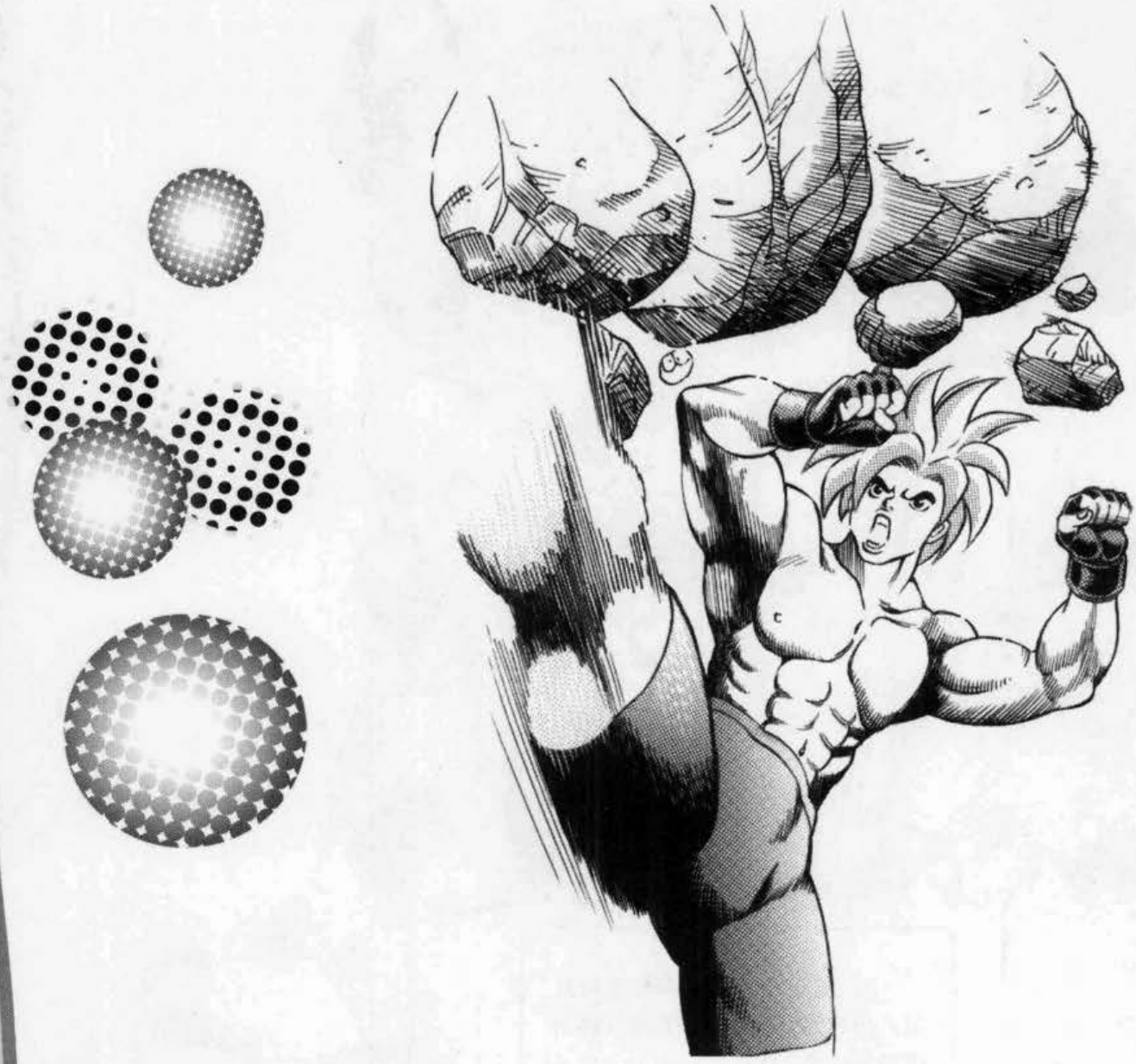
他的情绪显而易见，都写在脸上了。

一个诙谐的表情

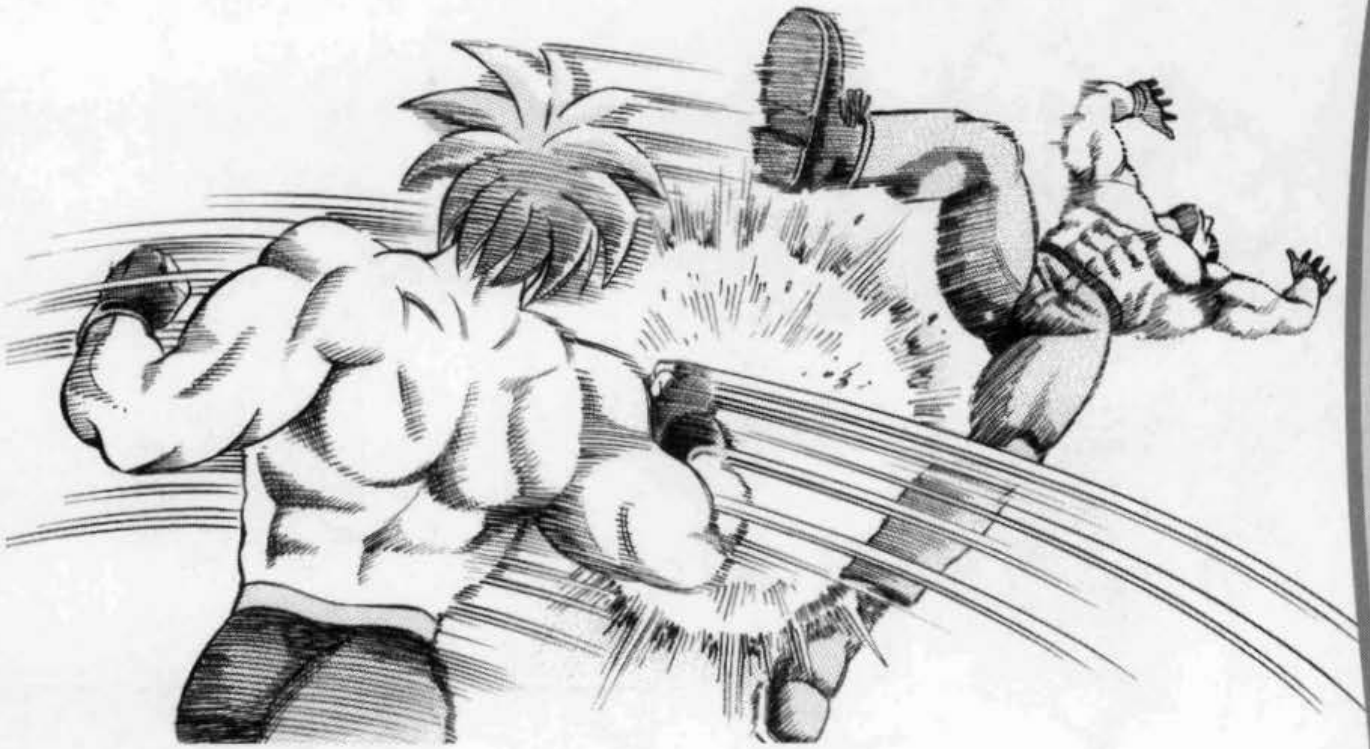
总之，这个人物的动作充满力量。想想哪些行为和动作能反映出他的性格特点呢?

这个造型好像一个庞然大物，但他脸上还挂着迷人的微笑。记住，仅仅是身体的强壮是不会博得读者的欢心的。

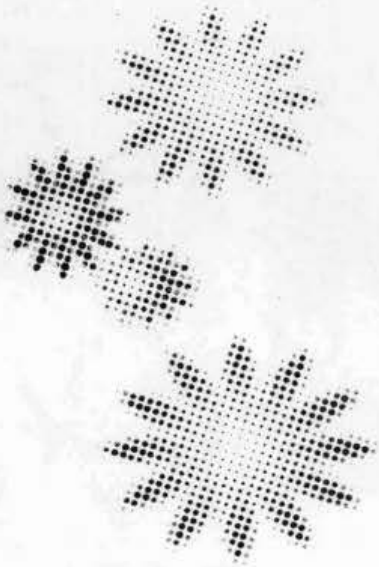
WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



青筋暴起突出了人物的力量感。



这个类型的人物往往都会有一些弱点，比如小孩子或者是哭泣的女孩。



这很好……能有幸和你这样强壮的对手较量……
即使他受到了束缚，我们的英雄也从未认输过。

粗糙的、充满肌肉的双手

画肌肉（例子）

插图画家们画的肌肉都风格各异。下图中的肌肉属于漫画版的。

改造僵硬的肌肉型人物

沉稳严肃的战士型。这种人物从来都不会是主角，但他们却是重要的配角。图中这个角色已经年近三十了。

美少年（第一种类型）

美少年型的人物通常只有漂亮的脸孔，这样的角色让读者又爱又恨。但是第一印象总是有欺骗性的；主人公不幸的身世博取了读者的同情。在日本，类似的角色深受女性读者青睐。下图中的少年大概有十七岁左右。

可能美少年人物看起来相对瘦弱，但他的肌肉也很发达。

他用敏捷和快速的动作来弥补身体上的缺陷。

格斗的场面应该利用美少年轻快的动作。

前手翻后加一个侧踢。特别要注意人物腾空时的表情和动作。

为什么要对付这么一个高大的敌人呢?

日本有句谚语是这样说的："泥墙能挡大炮"。也就是说，即便是身材矮小的人也可以通过聪明才智战胜身材高大的敌人。柔道就是基于这个哲理。那么小个子怎样才能战胜大块头呢？这个问题不仅仅出现在柔道里，同时也是动漫界应当考虑的。

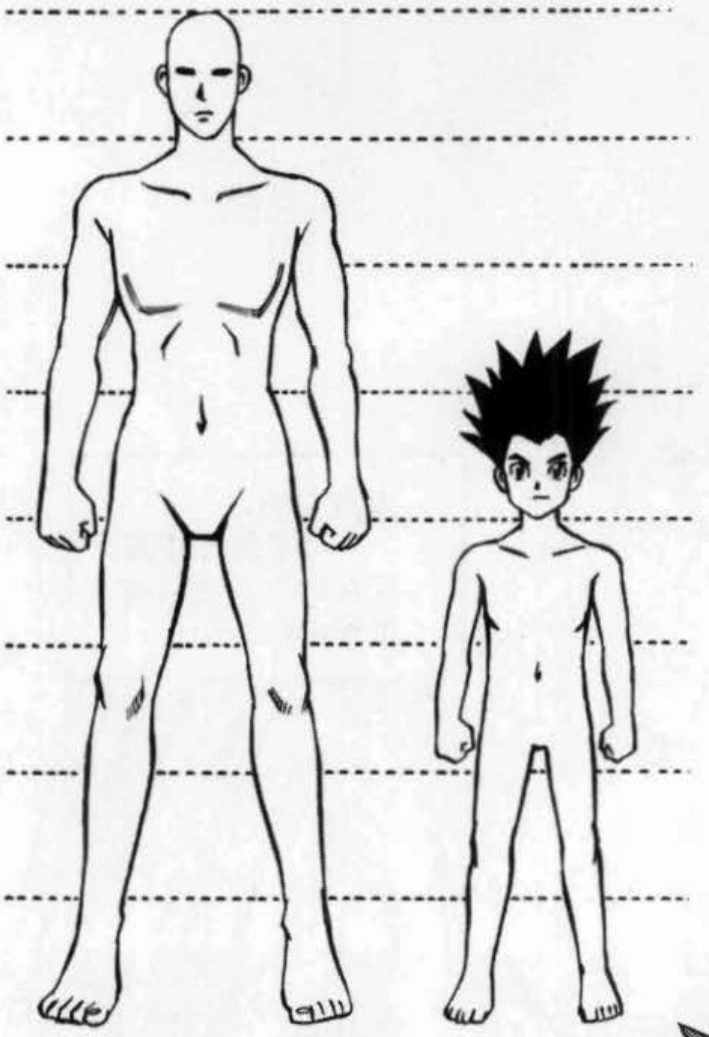
回旋踢，踢中敌人的头部。

美少年（第二种类型）

这个十七岁的少年精通武术。在描绘功夫时，要特别注意手腕、腰部以及踝关节的动作。

小 男 孩

当漫画的读者群是小孩子时，这样的小英雄自然成为最受欢迎的人物。他是个乐观且充满活力的小孩，将“努力、成功和友谊”人格化。本页的少年大约十二岁。



与成人的身体比例做对比

专业摔跤（例 1）

猛击身体：

对手的身体被扛在肩上，然后重重地砸向地面。

专业摔跤（例 2）

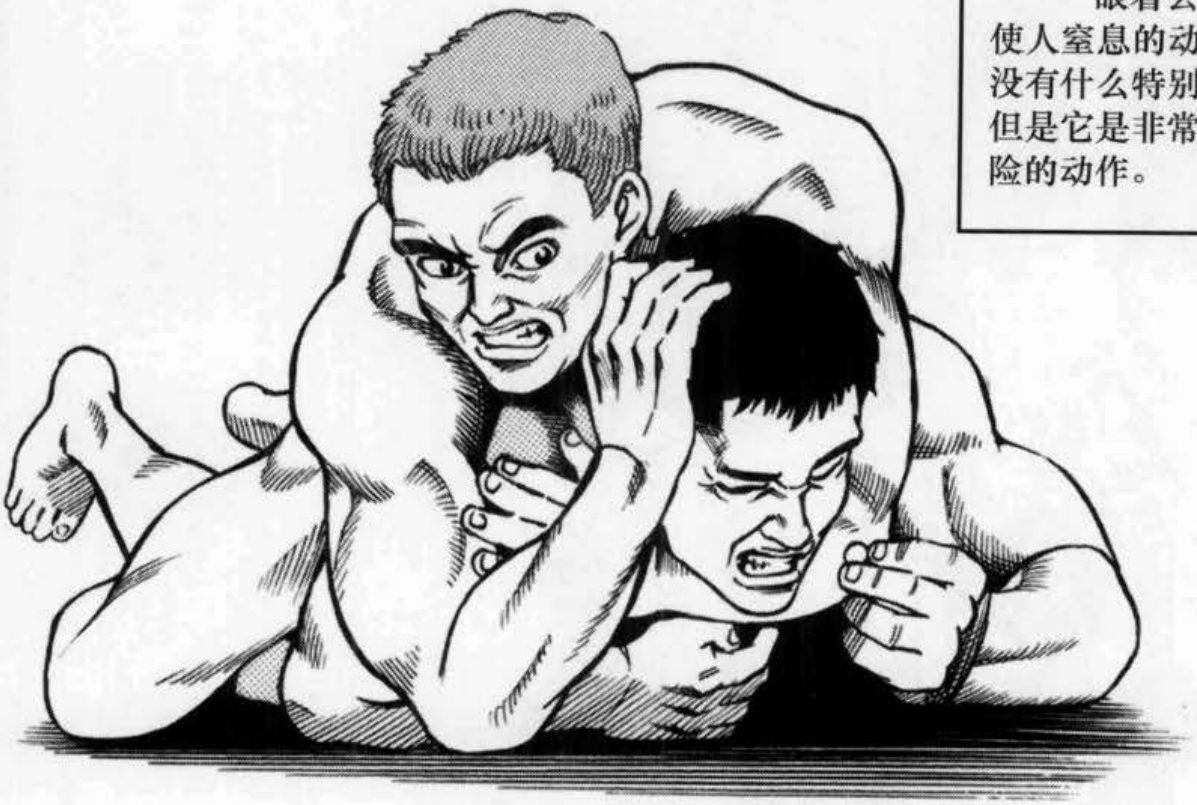
西式套索：

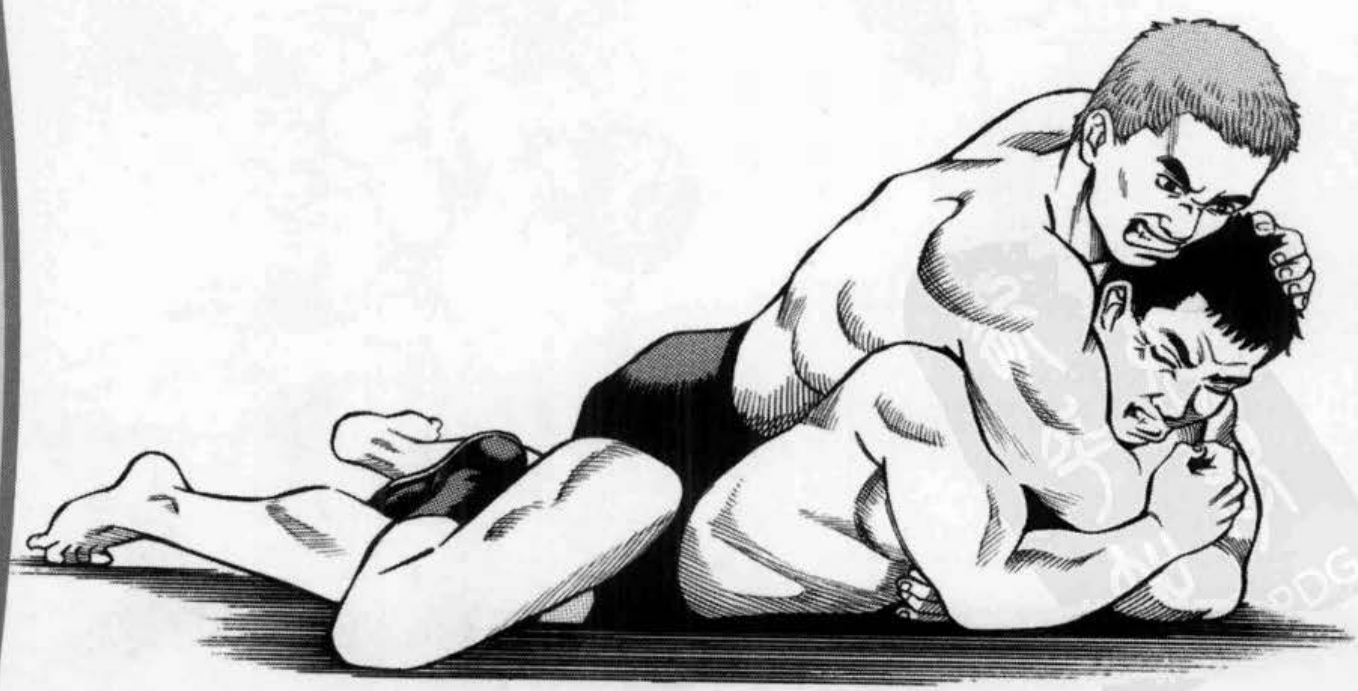
肘部弯曲形成的钩子卡在对手的下颚和脖子间。

专业摔跤、希腊－罗马式摔跤、柔道

窒息式：

一眼看去，使人窒息的动作没有什么特别的，但是它是非常危险的动作。





斧头式踢法：

腿高高地抬起后，脚后跟狠狠地砸向对手的头部。

相　扑

相扑是在一个圆形的叫做土俵的场地中进行的。首先倒下的或者踏出土俵的就算输。每届赛事会持续 15 天，每年要举办六场这样的比赛。所有的相扑选手每天都会进行一场比赛，赢得比赛最多的选手将成为赛事的冠军。

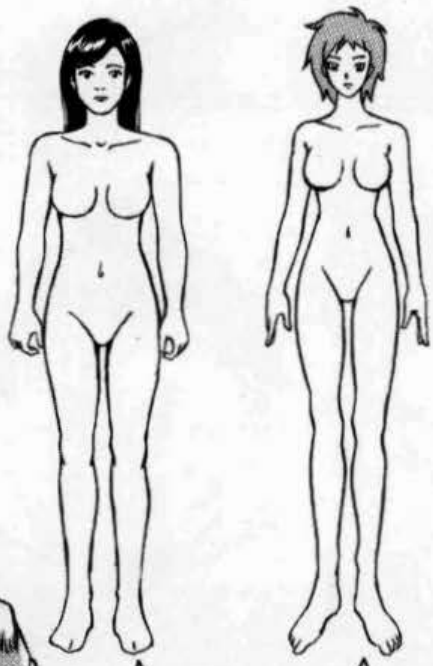
虽然相扑是日本标志性的运动，但是很少有漫画是针对相扑的。这多少有些让人感到遗憾，因为很多年前涌现了不少这种题材的优质漫画。

张手
用手掌使劲击打对手脸部或者上半身。
掬投
ハア
ハア
两种武术士的着装
柔道和
空手道制服
柔道制服的裤子比较短，而空手道的裤子通常是到脚踝处的。
相扑着装
相扑运动员的顶髻被称做花札。
力士穿的兜裆布据说是用丝绸做的。

如何画女性斗士

过去，漫画人物的性别决定了他们的角色，男人是斗士而女人则是情人。但是随着时间流逝，这一潜规则发生了巨大变化。现在，几乎每本漫画里都会出现女性人物格斗的场面。我们尽可以去想象将来女性角色还会发生什么样的变化。

身体比例：实际的和动画版的



实际样式　　动画样式

现代的漫画家总是有意将人物画得脱离实际比例。上图中的动画样式体现了日本动画以及它的一系列绘画规则的巨大影响。动画的一个特征就是象征性元素，这一习俗是由于经常需要不同的画家画同一个人物而发展起来的。在电视动画越来越受欢迎的今天，当代的漫画家都纷纷开始采用动画样式。

女性员工

肩膀被对手困住

用肘部猛击对手右脸。

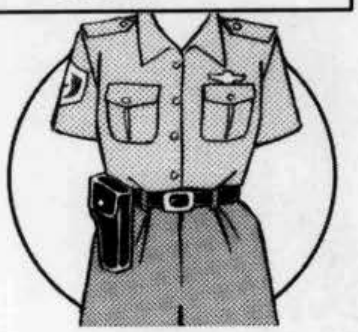
不同公司的制服也各有不同。有些公司甚至不要求穿制服。
背　摔

女警察

通常，漫画中的女警察总是穿得非常性感。这显然是作者的一种修饰，因为现实中的女警察的穿着都是很庄重的。

实际制服（冬季）
还有很多种制服分别是为专门用途设计的。

实际制服（夏季）



在日本，像这种漫画里露着大腿的女警察被称为“迷你裙警察”。但是为什么要让她们穿超短裙呢？答案很简单：性感可以吸引读者。实验证明，适当的性感可以使杂志的销售量增加。正是由于这种原因，漫画家也被看作是服务行业的一员。

压住上身以防对手逃跑。

空姐（乘务员）

这类人物通常会把头发整齐地盘起来。一条丝巾就可以把一个普通的形象变成空姐。
与持刀抢劫者僵持
撕破的袖子
扭转抢劫者的胳膊使他扔掉匕首。
向后折手臂，把抢劫者按倒在地。
いてて……

中国女性

穿着旗袍的中国女性成为不少漫画中格斗场面不可或缺的人物。注意她的单眼皮和丹凤眼，这个特征是漫画里中国人物所特有的。

真正的旗袍都设计为非常典雅的样式。我们在这里看到的侧面的长开口和过分的性感设计都是漫画家的特殊设计。

四肢灵活使人物可以做各种功夫动作。

高踢

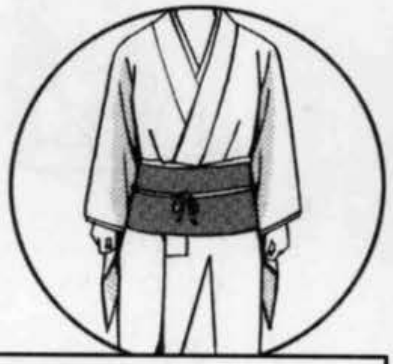
当代漫画甚至会画出内裤上的褶皱。

日本女性传统服饰

和 服

在一些重要的宴会上，日本女性还会身着和服，它可以说是日本最盛行的传统服饰了。

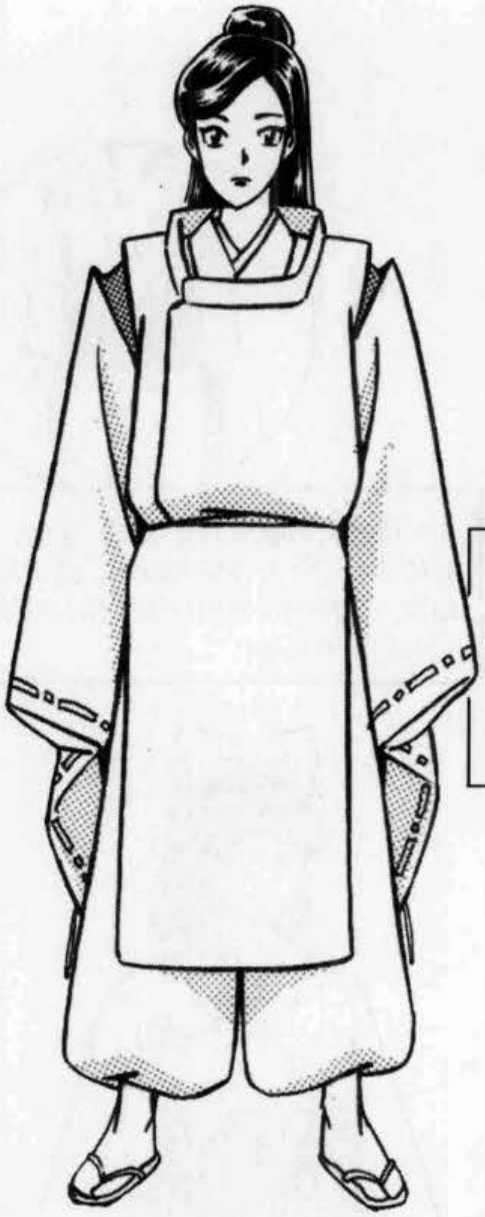
注意前面重叠部分和西方的服饰是相反的。

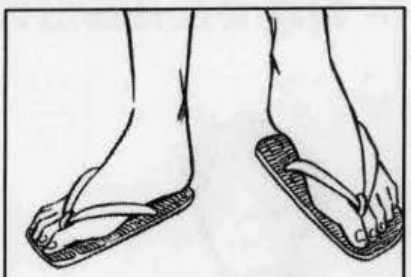


这种系阔腰带的方法是错误的。这样的错误经常会在好莱坞的二流电影里出现（那些导演显然应该更深入细致地学习他国的文化）。

剑道服

直到 50 年前，日本所有的女学生都要穿剑道服上学。虽然现在的学生还至少会在一个场合——他们的毕业典礼——穿剑道服，但是剑道服还是受到漫画家和游戏设计师的青睐。





木屐是传统的凉鞋。

官束带

这样的服装曾经是日本神道教的神甫穿的。但是，现在所谓“神秘型”的漫画却把这种服饰安在女性身上了。

和服浴衣

和服浴衣是一种棉质的单薄的和服，女性通常在沐浴后穿。在日本的旅店中都可以看到。这种服饰是贴身穿的，在夏日的晚会或者看烟花时是首选。

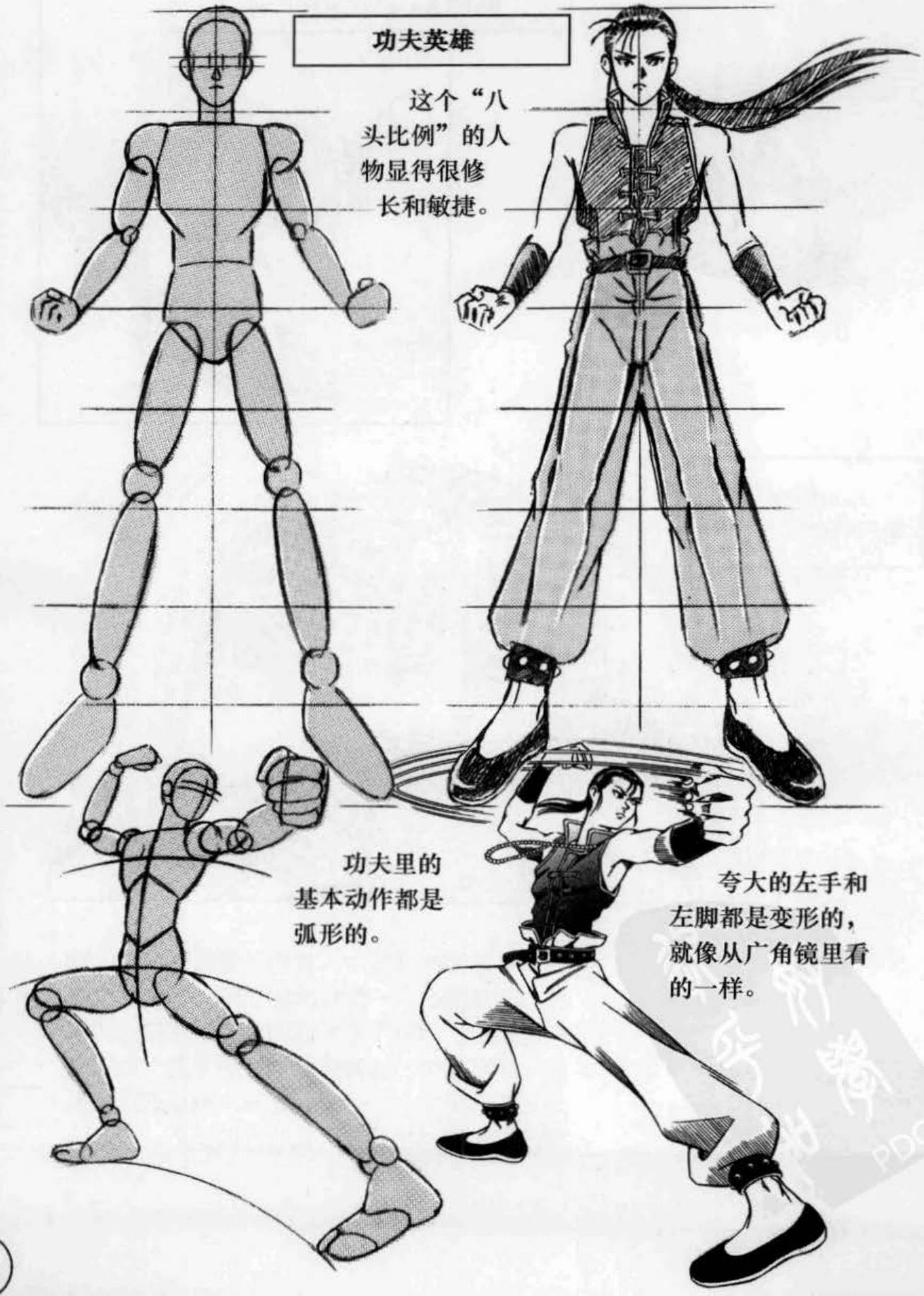
女性动作英雄

虽然这样的人物形象在好莱坞电影和武打游戏中很常见，但是在日本漫画中却不很流行。她们通常只是重要的配角。

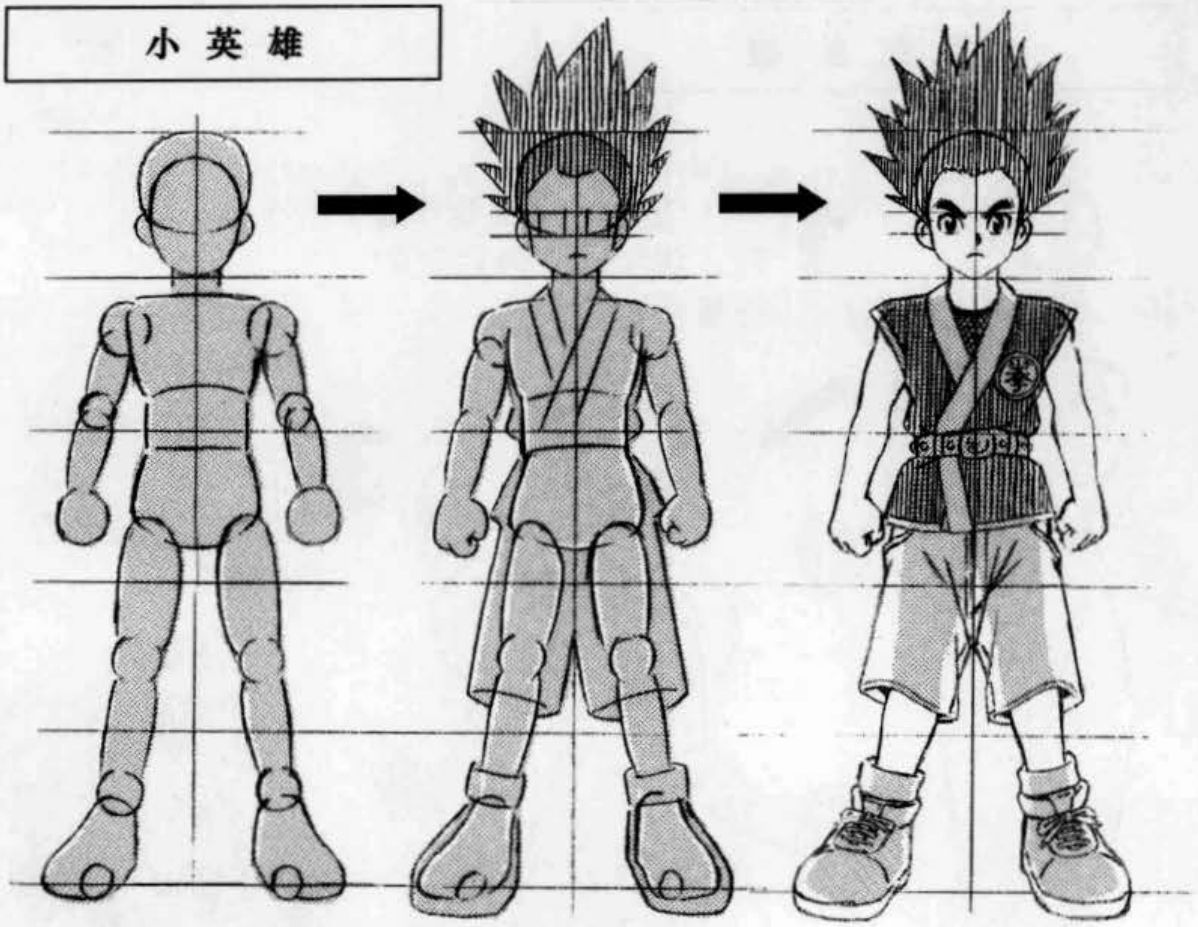
飞起膝盖踢
向对手的脸

换一个角度看飞踢

在前面的章节中，我们对漫画中各种人物和格斗场面有了一定程度的了解。记住，这些只是模板；同时不要把你的创作限制在这些模式化的东西中，还有很多类型的漫画人物我们无法在本书中一一列举。此外，漫画家还在不断改进画格斗场面和人物心理的技巧。


功夫英雄
这个“八头比例”的人物显得很修长和敏捷。
功夫里的基本动作都是弧形的。
夸大的左手和左脚都是变形的，就像从广角镜里看的一样。

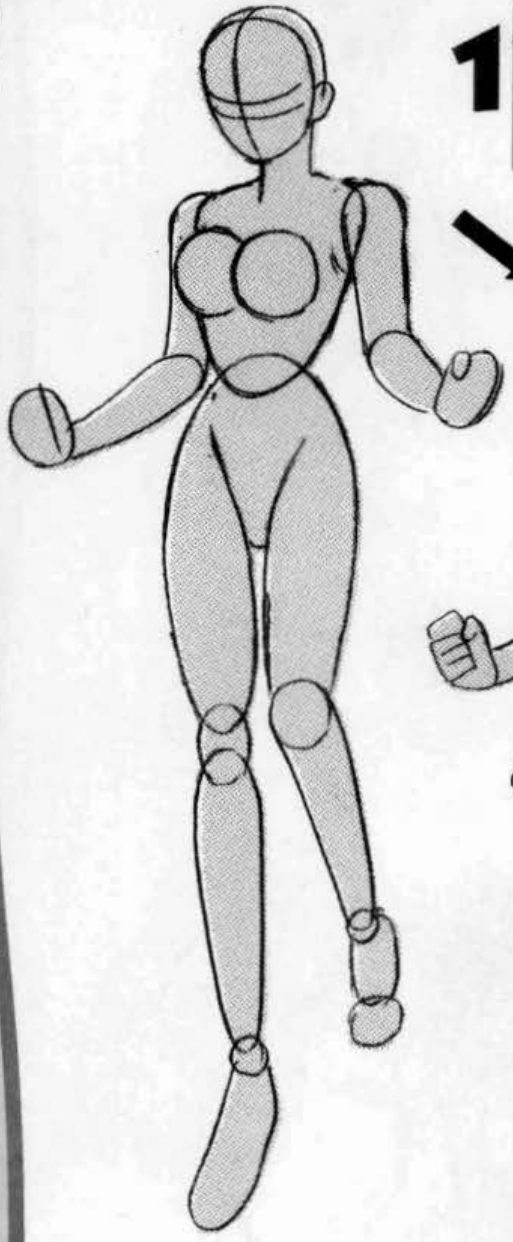
小英雄



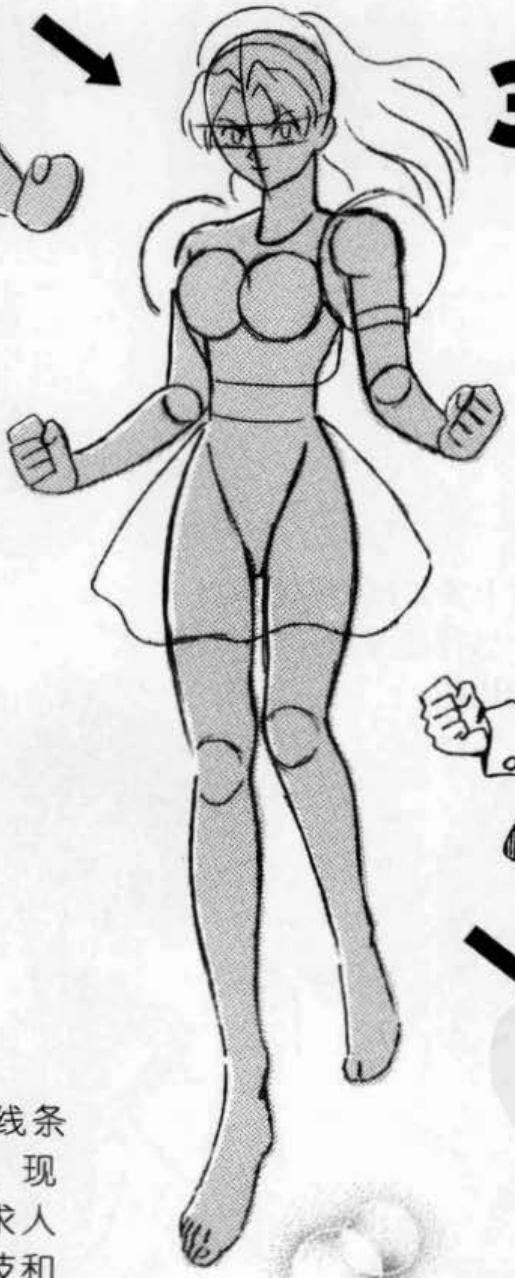
按理说，现实中的十岁男孩应该有五颗头的身高，但是这个男孩是漫画人物，所以他的头占有更大的比例。

小孩的头部、双手和双脚都被夸张地放大了。

画女英雄



1 在设计女英雄形象时，想象一下商店里的时装模特。



2 用圆滑的线条展示她的柔软。现代人的审美要求人物有修长的四肢和纤细的腰部。但是，有些漫画趋于展现实际的身体比例。

3 加上各种细节。在这一步就可以添上围裙的褶皱边了。

1 先画一个草图，注意身体部位的大小和角度。

2 有了基本结构后，就可以进行更加细致的描绘了，同时把不需要的辅助线擦掉。注意在空中的这只脚被夸大了，同时她的上身倾斜以保持平衡。

3 最后要做的就是加上细节、阴影和一些必要的网纸了。在画阴影时，要先确定好动作的角度和光源。

现实生活中的打闹场面

在这章的结尾，让我们来看看现实生活中真实的暴力场面。

白领的格斗

左边这幅图是几个白领下班后在饭店小聚的场面。虽然日本人以有礼貌著称，但也有偶尔发飙的时候。激烈的争论慢慢激化成打架的标志就是……

夫妻间的打闹

这种打闹中典型的场面就是气极了的妻子向丈夫扔东西。当然，大家都知道她不会摔那些值钱的东西！

减价时的抢夺

日本人对名牌很痴迷。积极的顾客会在商店开门前就在门口排队，这样她们就可以率先抓住减价的商品。这个令人啼笑皆非的画面描述的就是一群疯狂的女人在抢购减价商品。

小孩的恶作剧

经典的校园打闹场面之一就是在教室里被同学绊倒。这样的场景现在很少出现了，因为漫画中融合了更为恶意的画面。不知是好还是坏，漫画逐渐成为了反映现实生活的一种艺术形式。

小孩在扭打

抽噎的小男孩

第二章
使用武器的格斗

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

如何画剑斗

虽然在现代的战斗中很少使用剑，但是它在古装片中还是必不可少的。此外，近年来越来越多的漫画家在作品中描绘了当代年轻人舞剑的场景。让我们来考察一下假想世界里的剑斗场面吧。

水树是一个16岁的高中生，但是她却精通剑法。一起来看看当她被带到了另一个世界时发生的故事吧。

我们的主人公回到家，打开衣橱想要换衣服，这时……

ガラッ

ゴオオオオオオオ

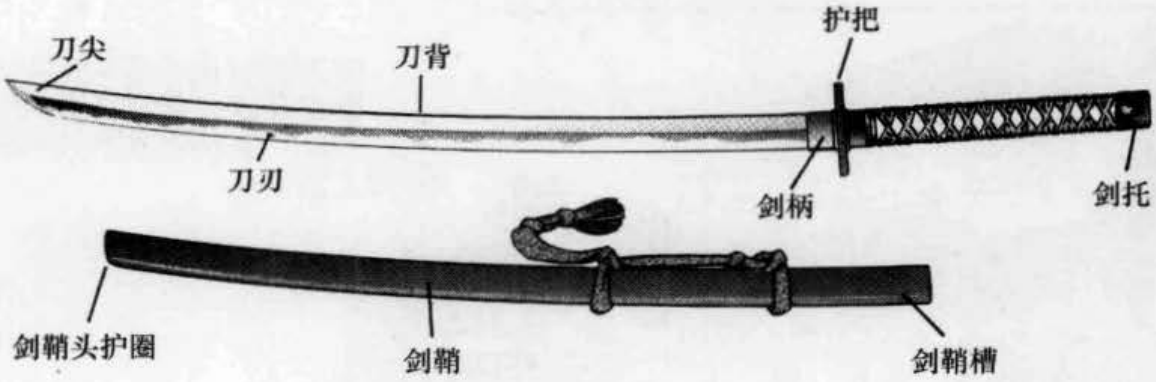
……一道去往另一个世界的门打开了，可怕的敌人正在发起攻击！

拔剑出鞘的声音

剑法的架势：正面

用细的手写体标出微弱的声音。

日本剑的各个部分



另一个世界的入侵者

这些是水树要面对的残酷的对手。奇异的服饰让他们看起来是从“另一个世界”来的。

男性攻击者

这个人看起来像日本旧时的赌徒穿着用野生动物皮毛做成的披肩。

这个纹身让人想到江户时期的罪犯。

手编麻绳鞋

古老的日式凉鞋，用草绳编成。通常在旅行时穿。

性感的女性攻击者

纯黑的服饰让她看起来就非常冷酷。

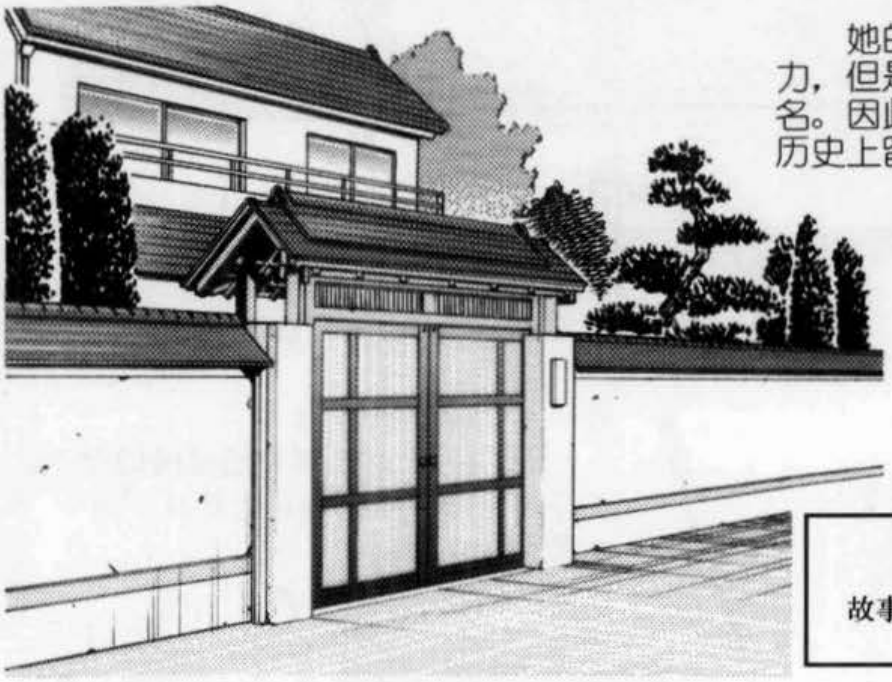
奇特的纹身让她充满神秘感。

攻击者的这把剑是欧洲中世纪的风格。我们会在后面的章节具体介绍。

水树的配饰

这是系在头发上的还是挂在耳朵上的呢？

主人公的背景



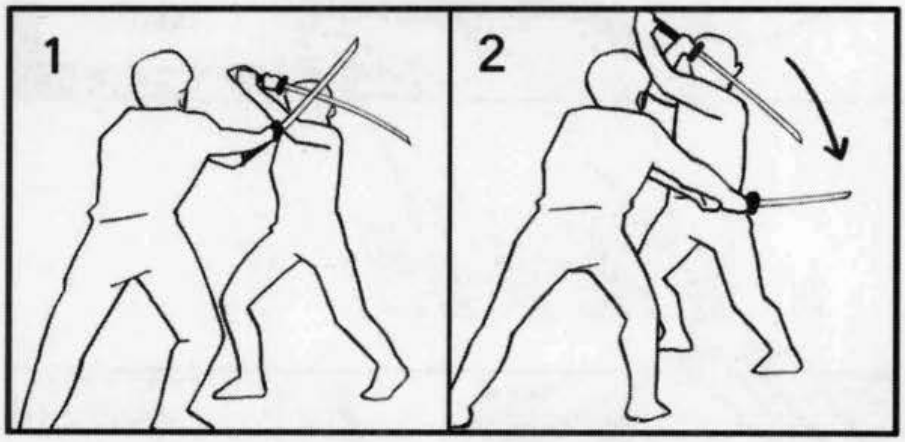
她的家族也会驱除邪恶势力，但是在这一行中不是很出名。因此，水树的家族没有在历史上留名。

主人公的剑术是在故事中得到证实的。

很久以前，水树的祖先在军中训练战士们的剑术。这项传统于是一直在她的家中传了下来，水树因此从很小就接触了剑术。

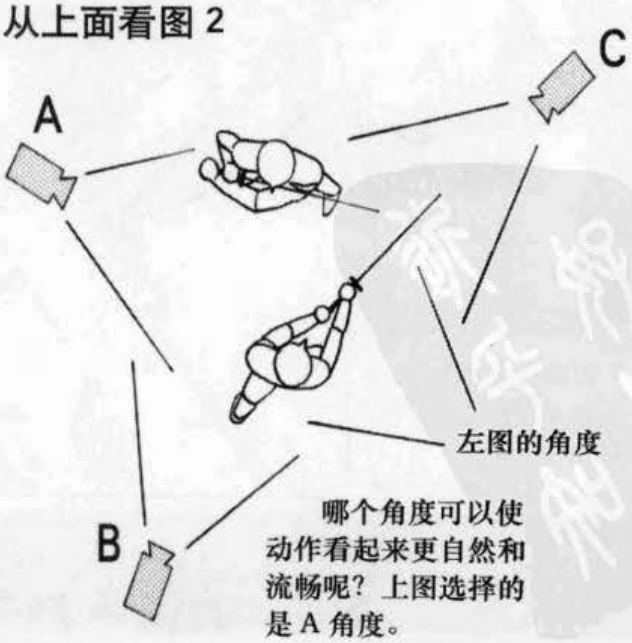
袭击场景
低角度
模糊的线条强调攻击力量之大。
把攻击者的剑画成一条简单的线，展现挥剑的速度之快。

不同角度



这两幅图说明了挡开武器的动作。两幅图只是定格在水树受到攻击的瞬间，以及挡开后的姿势。两个动作中间的部分都被忽略掉了。不言而喻的动作，加上主观自由的线条，充分体现了漫画的特点。

从上面看图 2



哪个角度可以使动作看起来更自然和流畅呢？上图选择的是 A 角度。

有时漫画家会把多个动作都合在一张图中表现。人物被刻意固定在一个位置。

我们的人物在一堆看起来像电脑屏幕的奇特废墟中展开战斗。像这样的开放式画面在格斗场面中是必不可少的。

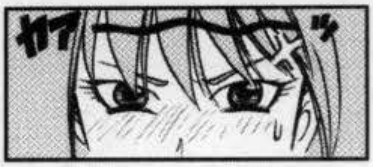
眼睛展示的情绪

安静的愤怒

眯着眼睛，从眉毛下面凝视着。要是配音的话，应该是暴风雪的声音。

崩溃的愤怒

眼睛瞪得大大的，头发竖起来。周围向中心集中的线条可以增加愤怒的效果。



尴尬的愤怒

眼睛稍稍眯起，脸红。声音效果线穿过额头，表示人物的怒火正在燃烧。

一幅过渡的图可以使动作显得更连贯。如果过渡图画得好，可以提升故事的紧凑感。

纯色

一个明星式的亮相可以表示遇到危险、环境有了变化或者只是感觉有什么不对劲。

网纸

有质感的网纸

表示怪异的气氛
背景不应该影响声音效果的表达。
发散型的射线渲染出冲刺的快速。

想要表达瞬间的间隙时，在整个画面中画上斜线。在左边的空白处可以加上一些比较短的独白，比如“不!!”或者“不要啊!”等等。

在这里单独画出左图的人物。

画一幅过渡的静态场景，表达动作的缓慢。

旁边又有一个什么东西在靠近
烟火、爆炸的烟雾或者一堆粉尘都可以强调巨大的冲击力。

让我们给水树找个帮手。

“小水滴”漫符表示吃惊。
剑术的站姿
高视角

线条表示人物僵在原地一动不动。在发动下次进攻前，她短暂地与对手分隔开了。

让影子与整齐的线条融为一体。强调速度。

一系列快速的出剑。

掷刀的姿势

表示手腕关节的响声。

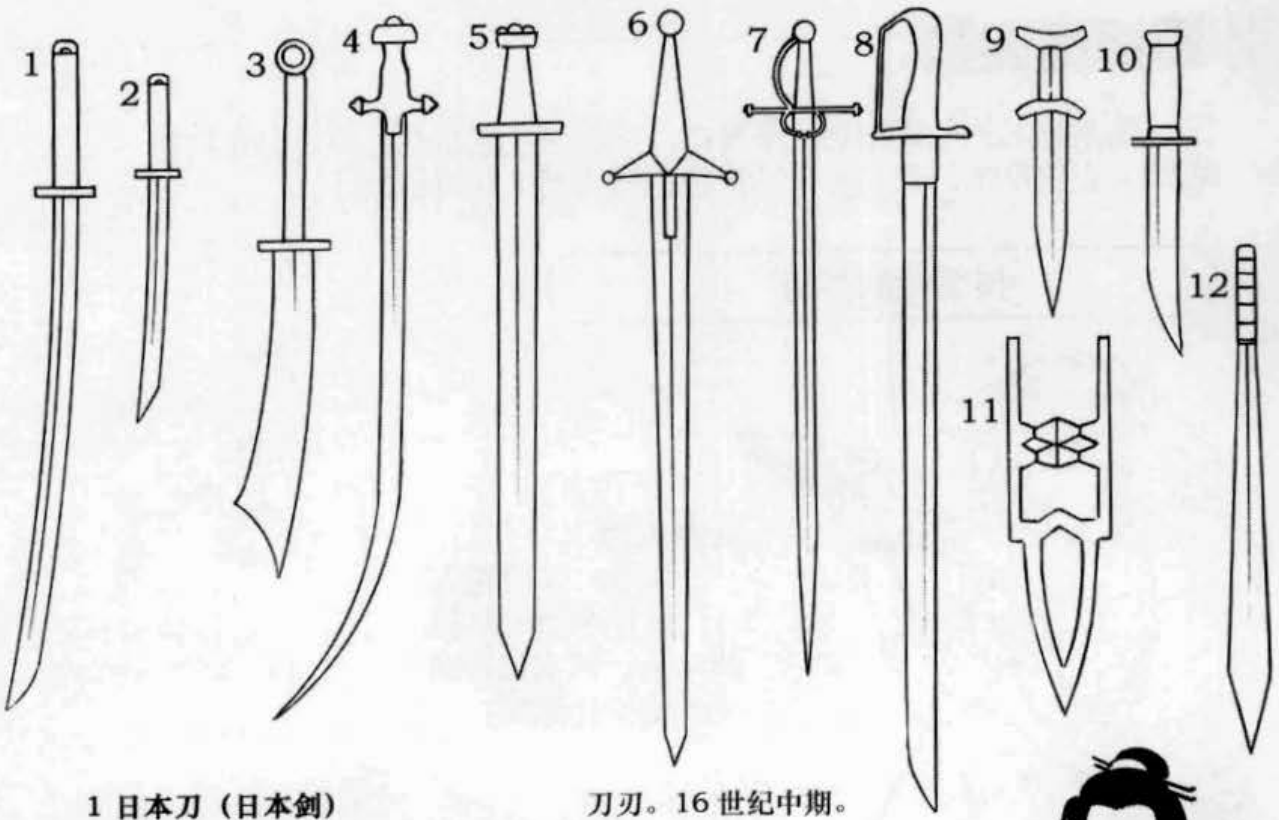
水树拔出匕首。虽然这把匕首被藏在剑里，但是通常它是放在剑鞘里的。

我们无法画出所有人物对于这个情况的反应。敌人受伤，英雄开始攻击。我们把主人公是如何看到机会以及如何反应的画面都省略了，这样看上去比较紧凑。

最后的一击是静态的。注意这戏剧性的姿势。

这就是我们的主人公如何进入到另一个世界并开始一段新的旅程的故事。现在很多漫画的故事都是一个生活在当代的主人公到另一个空间去探险。相反，其他的人物在故事开始前就已经在这个想象出来的地方了。虽然很难给漫画分类，但是我们把这样的类型称为“魔幻”。此类漫画是受到外国小说和电脑游戏的影响。

在本节中，我们学习了如何画剑斗。我们想象出的这段故事告诉我们，在画剑斗时不需要过多地顾虑真实的剑法，而是要自由地发挥想象力。但是要记住，描绘武士的漫画要更加真实。



1 日本刀（日本剑）
双柄，单刃。比它再短一点的剑叫做小太刀。

2 小刀
比小太刀还短。

3 中式铁剑
单刃。在圆形的部分系有一条绳子。

4 弯刀
17 世纪的印度军刀弧形剑。

5 斯坎蒂纳维亚铁剑
9 到 10 世纪。双刃。

6 双刃阔刀
16 世纪中期苏格兰的战剑。双刃。

7 轻剑
为了方便刺插，设计了长长的刀刃。16 世纪中期。

8 军刀
在 18 世纪的军队中盛行。

9 瑞士短刀
中世纪欧洲的短剑。
通常是双刃的，头部削成锥形。

10 匕首
第二次世界大战后的一种典型的刀。

11 拳剑
古老的印度刀。可以刺穿锁子甲。

12 东非剑
双刃剑。马萨伊人使用这种剑。

日本的短刀匕首通常是女性才会使用。这里是一只单刃的，但是双刃短刀也很常见。

这里列出的只是一小部分可以被归为剑的武器。近千年来，世界各地的文化孕育了各种各样的剑，它们各有不同的外形和功能。要是挨个介绍它们估计需要整整一本书。

至少，在把一种剑应用到漫画里之前，你最好先研究一下它。

如何画枪战

越来越多的枪支出现在漫画中，当然这主要是受好莱坞动作片的影响。在这章中，我们的人物要在各种背景下展开枪战了。

持手枪的姿势

女性人物

代号：宝藏猎人

她是个勇敢坚强的斗士，但我们还赋予了她少许性感。

跪式（正面）

卧倒式

卧倒式
（上面）

目前为止，我们看到了各种真实的持枪射击姿势（除左下图外）。当然，不同的漫画人物都会有各自特别的姿势。

电影和出版物中有很多值得学习的新姿势，同时别忘记电脑游戏里也有很多仿真的枪战场景。（比如生化危机、古墓丽影、潜龙谍影等等）。

斜仰式

这样的姿势可能更多地出现在漫画里，但现实生活中很少用到。

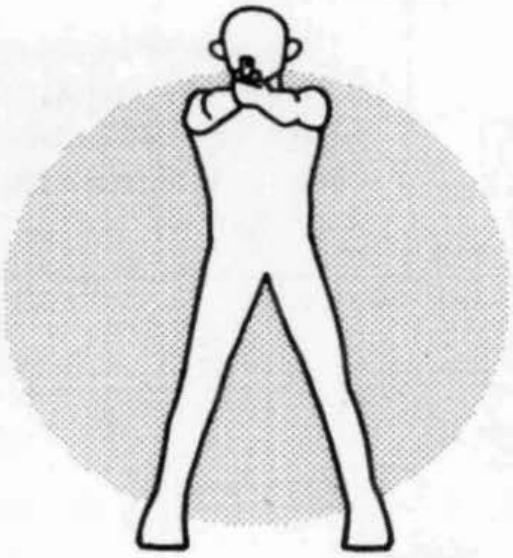
男性人物

前警察，现在是女主人公的搭档。

从左前面的角度看，运用透视的方法。扳机和眼睛都应该在一条线上。

开立的站姿

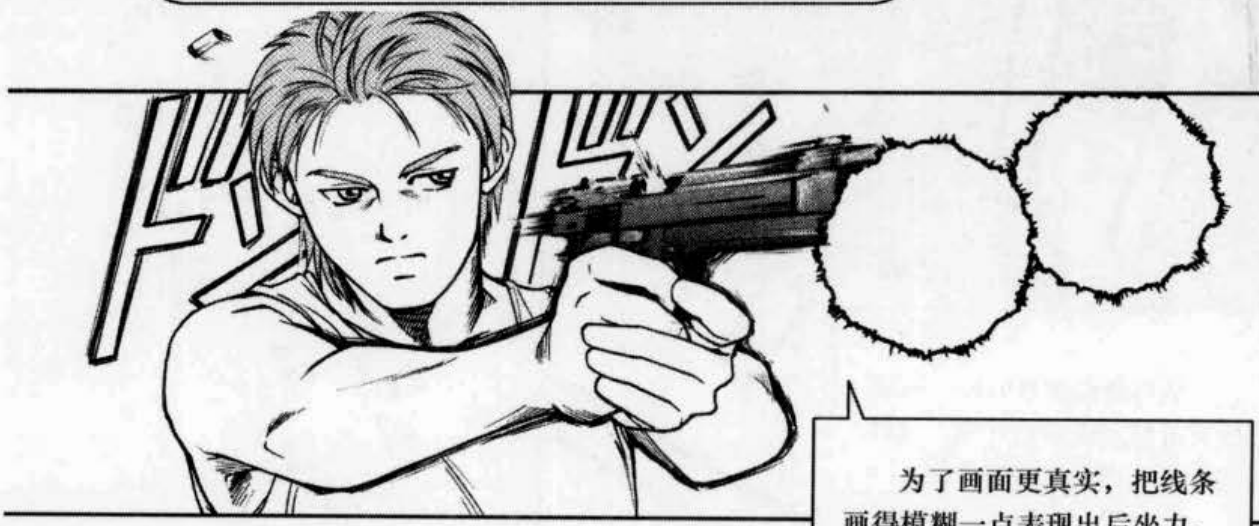
两条腿竖直地分开站立。两脚站在对角线上，我们把这样的站姿称为织布工姿势。



海报式姿势

和织布工姿势相似。

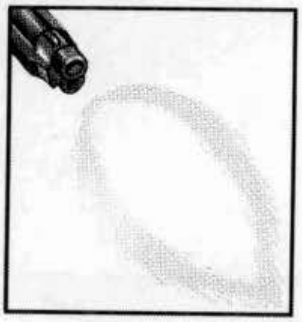
画枪战画面



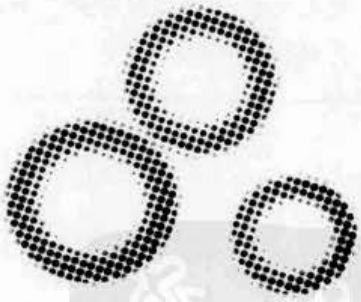
炮火的举例

线条

作者在画炮火时各有特点。还有一种方法就是只画出扳机附近激起的烟尘。



网纸



黑色背景

从后景向前景射击。稀疏的发散型射线画在外围，这样才不至于影响人物的动作。

在墙后躲避一系列散射。包括各种碎片以及跳弹，这样才显得更真实。

在跳向另一边时的一组射击。炮火的位置应该与身体移动的轨迹一致。

只用溅出的血迹描绘中枪的人物。

冲锋枪的持枪姿势

等腰式站姿

跪式

冲锋枪的长度需要坚实的射击姿势。

围攻时的姿势

卧倒式

冲锋枪可以使用普通手枪的弹药。又被称做机枪或者机械卡宾枪。

等腰式站姿（侧面）

卧倒式

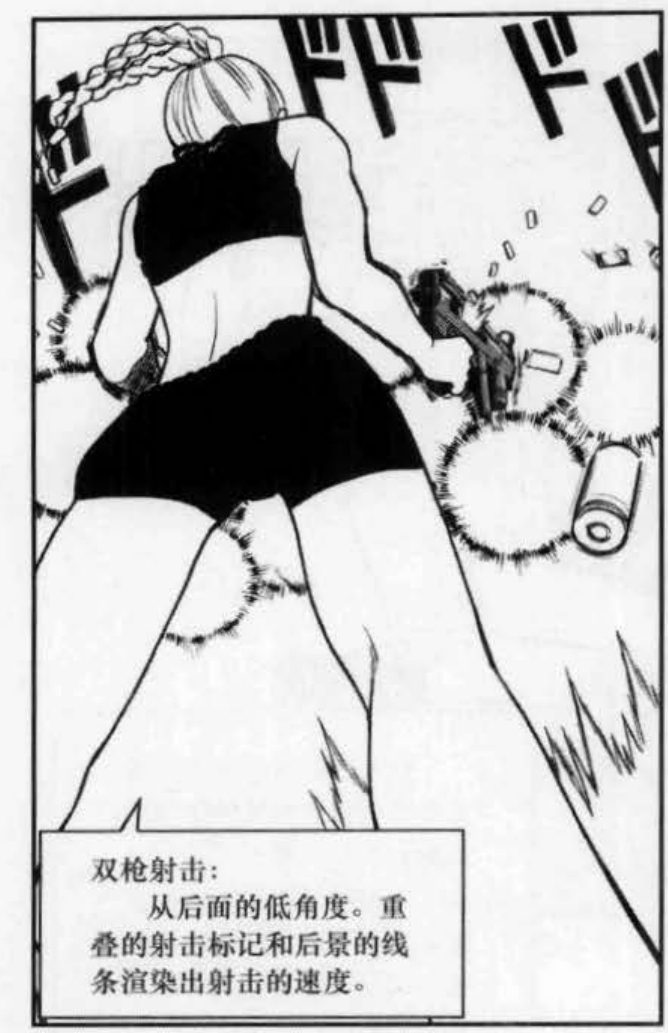
等腰式站姿（正面）

架在胯部

画冲锋枪枪战

当开足火力时，冲锋枪可以快速射出多发子弹（每秒钟 6～20 颗子弹，具体数据取决于不同类型的武器）。正像你想的那样，漫画里的枪战场面通常在一格画中就有多次射击。

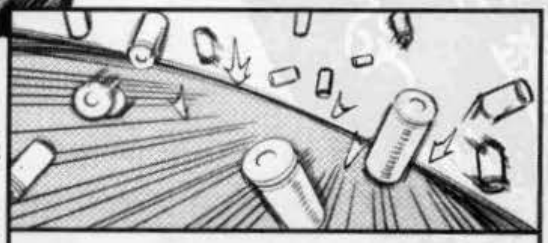
画中枪的人



双枪射击：
从后面的低角度。重叠的射击标记和后景的线条渲染出射击的速度。

低角度

双枪射击：
人物来回旋转，用她右手的枪扫射敌人。



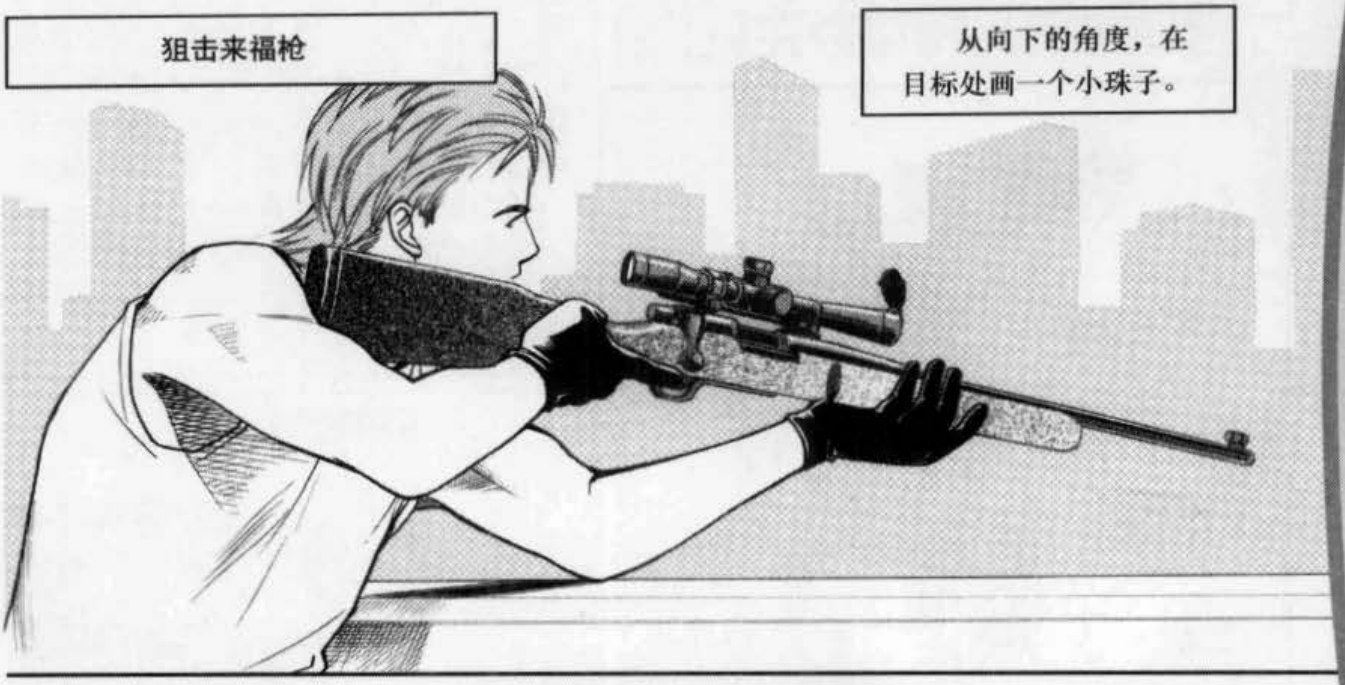
空弹壳也可以画出来，但这就因人而异了。

重机枪

重机枪的后坐力非常强，尤其是在没有肩带的情况下，多数女性是承受不了的。一个女人很随意地端着机枪扫射是有些脱离实际的，但这也许就是读者会被漫画吸引的原因吧。

两脚架支撑

突击步枪



我们经常可以在电视和电影中看到瞄准器。即使不画出整个来福枪，这个画面也能表达出狙击手正在执行任务的意思。

肩上武器的类型

来福枪：一种不能使用手枪子弹的武器。
突击步枪：一种可以完全自动的来福枪。
卡宾枪：短小的来福枪。
猎枪：弹壳里是很多小小的子弹。
冲锋枪也算是一种肩上武器。

在六百多年枪的历史中，人类发明了数不清种类的枪。这就是为什么你们要在画枪之前认真了解这种枪的历史——特别是你的故事里包含很多种枪时。在日本，个人是不能持有枪支的，所以很多漫画家研究枪的模型。电影提供了很多枪战的模板。有些漫画家甚至去学习外国军队的装备，以使作品更加真实可信。不论通过什么方法，要想画好枪战，你就得认真做很多研究和学习。

SF 科幻小说类型

近年来由于电脑游戏的盛行，科幻类型的漫画也经历了从未有过的高潮。日本人试图把幻想剧和科学小说归于一类，但是它们实际上是两个概念。著名的科幻小说作家阿瑟·克拉克这样区别两个概念："科学小说是一些可能发生的事情——但实际上大家都不期望它发生；而幻想剧则是根本不可能发生的故事——可人们却希望它发生。"

激光剑
另类历史型科幻漫画中出现的女武士。
火箭推动型滑板
科幻手枪
有一段时间科幻漫画把激光枪设计成这样。
现在的科幻手枪看起更加真实。
像这样的人物可能会以太空生物的形象出现在科幻漫画中。
大型火箭炮

指节铜套

指节铜套可以增加出拳的致命性。

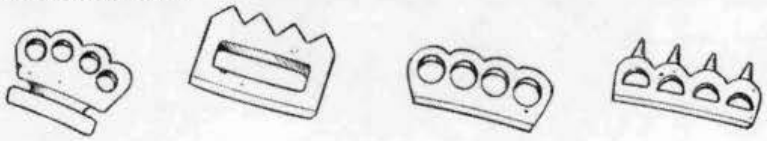
虎掌

起源地：印度

日本武士的军备中也有类似的武器，叫做手甲钩。

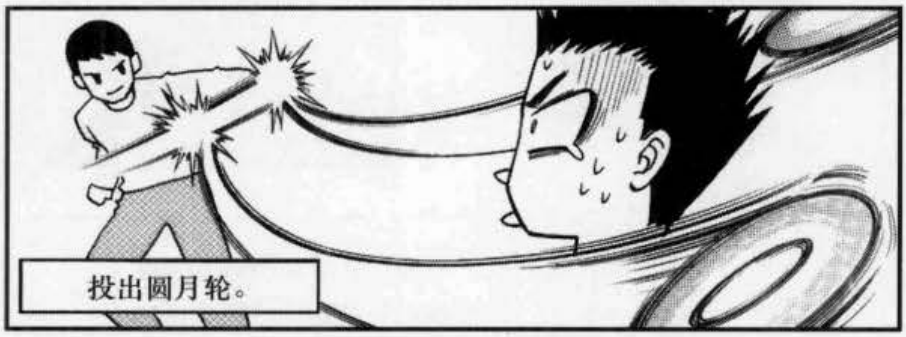
街角处，两个暴徒之间的对抗。

指节铜套的类型



圆月轮

轻薄的刀片型的戒指，由阿拉伯人在 19 世纪发明。



谁也不知道能否一次发出很多个圆月轮。

棒球棒

运动器械也可以作为武器。

在第二章中，我们学习了如何画带有手动武器的格斗场面。如果你从根本上认为其实身边任何物品都可以作为武器（就像棒球棒），那么是否能设计出富有表现力的工具就看你有没有想象力了。

第三章
超自然战斗

如何画意念战斗场面

让我们来看看如何画有超自然能力的人之间的战斗吧。我们把注意力放在能通过意念影响客观世界的战斗上来。这也就是说，他们的超能力并不是控制身体力量，比如超视力或者通心术。

人物设计

敌 人

黑川

这个看上去岁数很大的老人实际上是能控制可怕的意念力量的恶势力。

大多数人会认为他只是一位慈祥的老者，但实际上他是地下虚幻组织的头目。

英 雄

北都

他是一个 15 岁的少年，心灵遥感术士，专长是控制气体。

北都是一个善良又无畏的少年。他的梦想是长大以后成为消防员。

北都的同盟军

西原

年龄：35岁

控制火的专家

平时，西原经营一家酒吧。

南

也就是我们熟悉的和尚

南是寺庙里的住持，精通意念术。

常

年龄：17岁

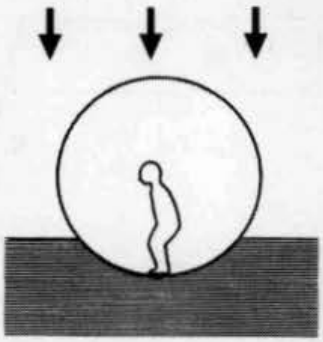
这位年轻的圣坛女祭司有控制水的能力。

我们把这场意念战斗放在现代化的日本。故事发展：北都和西原袭击了敌人的总部，但是黑川却逃跑了。我们接着他们在屋顶的这场戏继续下去，黑川正准备坐直升飞机离开。

新宿西部的摩天大楼是全日本最高的。日本最著名的地区歌舞伎町，就离这里不远。

描绘巨大的重力力量。

想象有一个巨大的球体落在地上，砸出一个陨石坑。



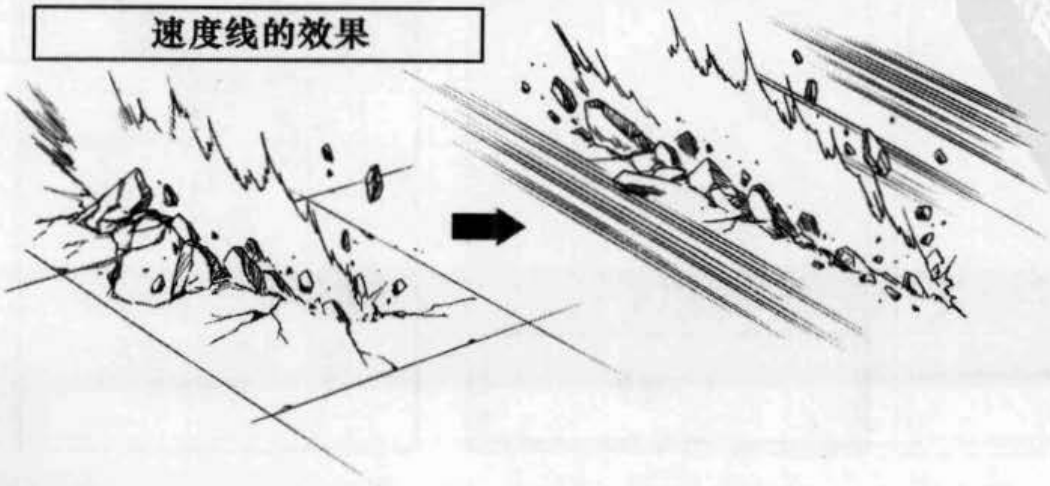
侧面图

你这个小兔崽子！

这些平行线表示身体在向下运动。

速度极快地落地，地表随之裂开。

速度线的效果



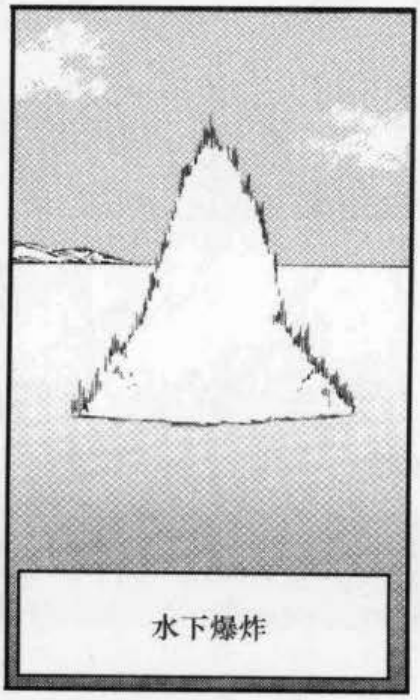
速度线展现了地表裂开的速度以及方向。

啊！！

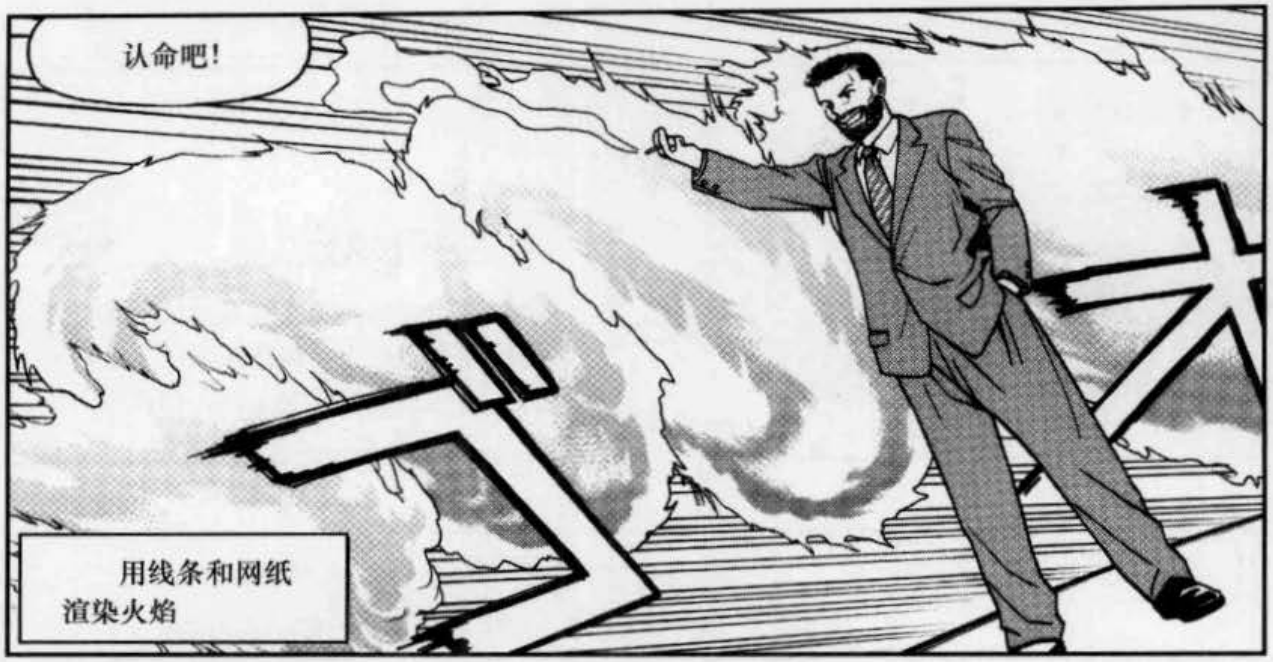
爆　炸
人物身体的阴影从侧面表现了爆炸时发射的强光。
!?

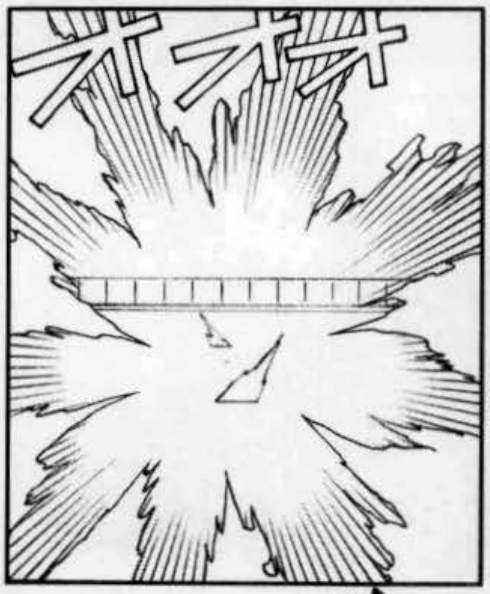
各种爆炸

炸弹爆炸


水下爆炸

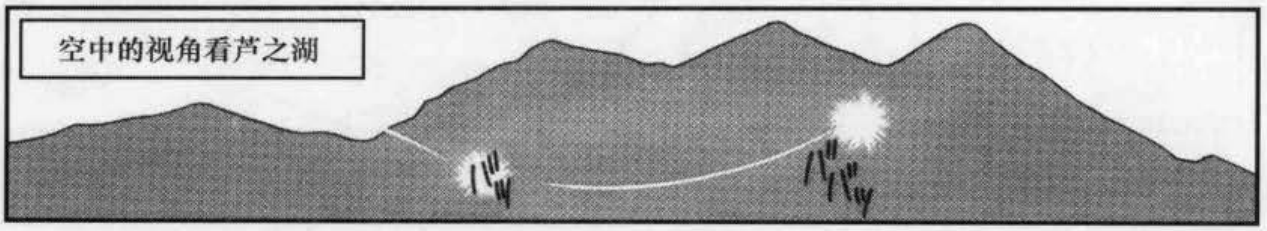
ゴオオオオオ
还不肯投降吗，老家伙？你没处跑了！


认命吧!
用线条和网纸
渲染火焰


オオオ

ドン
追着黑川到空中的火焰只用线条就可以了。
天啊!

ムン.
ドカン

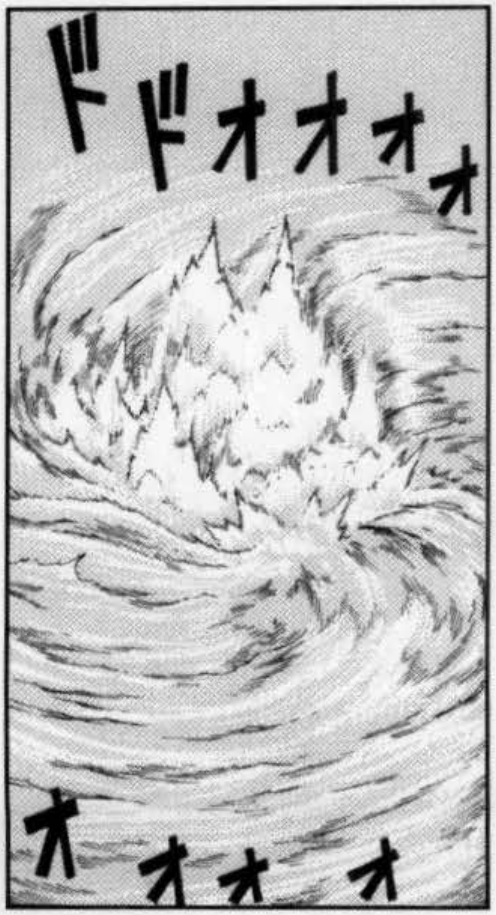


用网纸画闪电

首先，找到适合闪电形状的网纸。

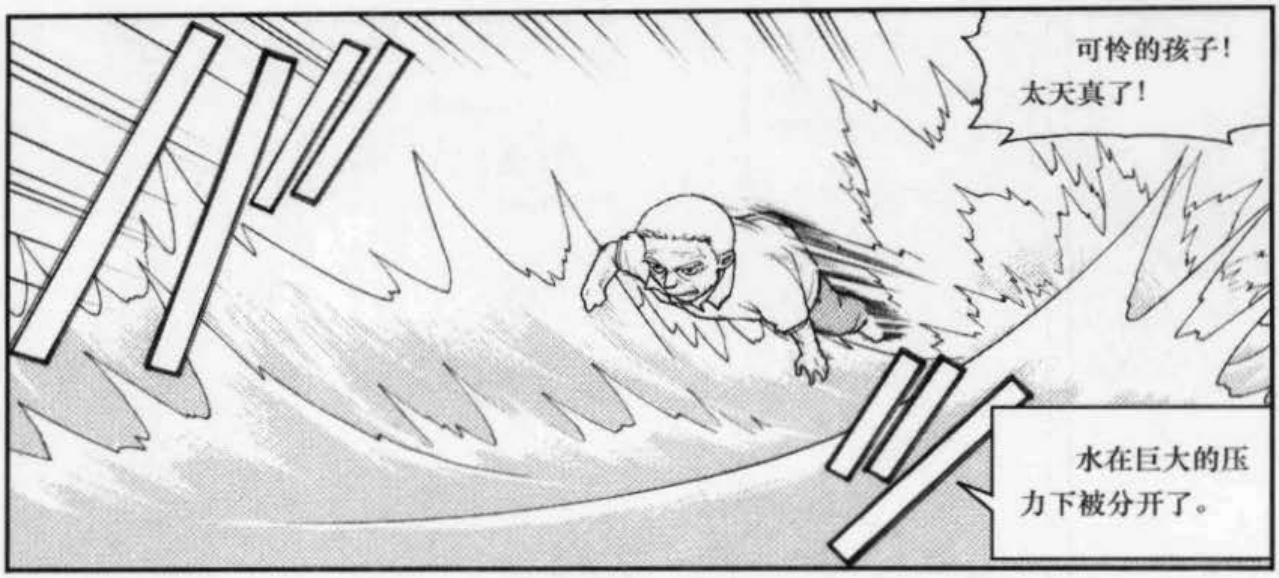
然后只需要在网纸中心部分留出空白就好了。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



注意：

在这里介绍的画火、水和烟雾的方法都只是千百种方法之一。世界上有多少漫画家，就有多少画自然现象的方法。



额外的支援

勾玉：

一种古老的日本装饰品，通常是由玉、玛瑙和水晶组成。

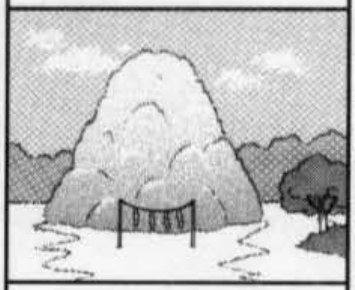
手杖：

是一种盛行的武器，也是权力的象征。

合并超能力：
网纸用来画墙壁和光线。
!!
这三个点组成了自然界最简单的形状：三角型。等边三角形是千年的象征。

好样的！
砾石纷纷升起。
啊！！
おのれエエエ…

从此，恶魔被永远地关了起来。



完

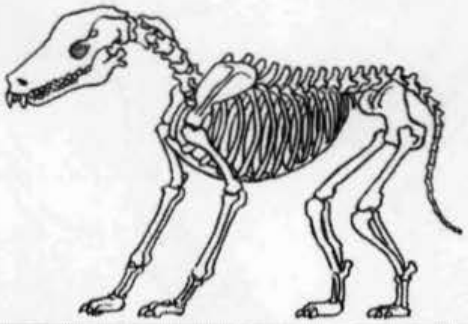
很多年以后，一个意外打破了这个密封体……但那又将是另外一段故事了。

这就是我们所说的意念之战。一般来说，漫画中具有超能力的人物都经历了痛苦的童年。他是个悲情人物，因为他的力量而遭受了多年残酷的歧视。正当他要认命的时候，他遇到了可以帮他培养超能力的朋友们。这通常是一段奇遇记的开始……

我们所学习的这段战斗，是为了描述得更清晰，所以选择了黑白分明的正义和邪恶的较量。

有一部在日本很流行的漫画，讲述的是关于力量和复仇的战斗。一切都没有什么特别的，除了这个故事是发生在狗身上的。
总的来说，在画人的战斗和动物的战斗时还是有小小的区别的。

左图描绘了抹香鲸和大乌贼在深海里进行生死的搏斗。



画动物要比画人物难。除了可以通过图片学习，或是通过接触真实的动物之外，骨架模型也可以对作者提供有价值的帮助。

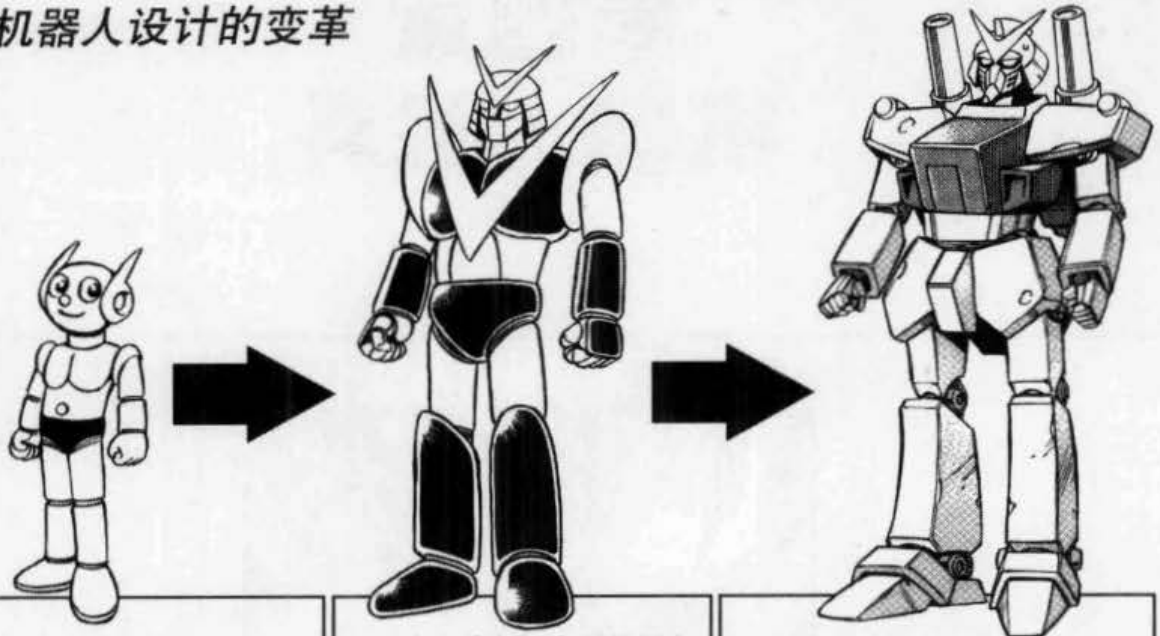
现在上演熊虎大战。在日本现存的大型的野生动物只有熊。也许是出于这个原因，熊在漫画中出现的频率相当高。

第四章
机器人战斗

如何画机器人战斗

日本出产了很多关于机器人的漫画和动画。除此之外，这种动漫类型还有很多杰出的代表作，它们都有跌宕起伏的故事情节。在本书的最后一章，我们要介绍一些画机器人战斗场面的方法。

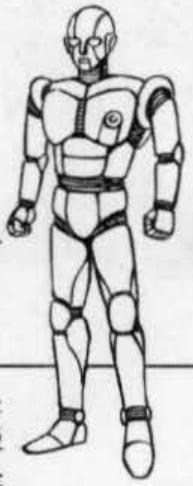
机器人设计的变革



人形的机器人，诞生于漫画业的早期。通常是主人公的朋友或者伙伴。

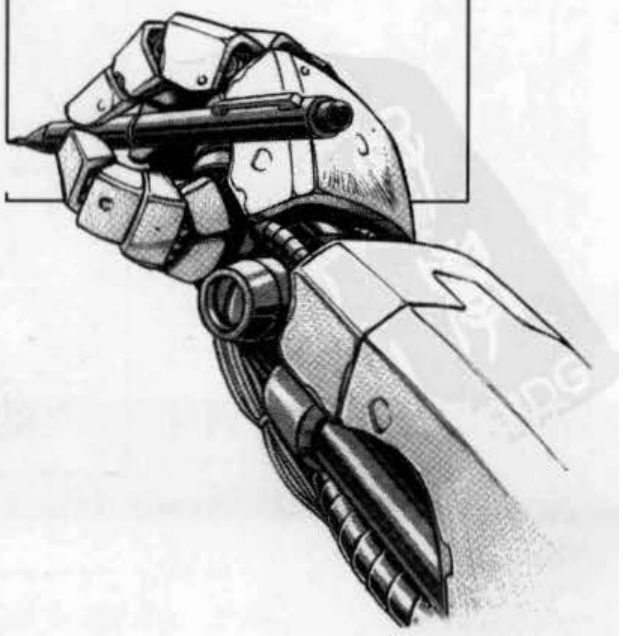
由人控制的大型机器人。他充当好的或坏的角色，完全取决于控制他的人类。他的兴起，主要归功于动画片中这类机器人的出现以及玩具机器人的流行。

一个更现代的自动化机器人。他们经常作为军队的重型武器。故事主要围绕驾驶这些机器人的人类，主题都以科幻为中心。被称为是“真实机器人”。



智能机器人，通常是邪恶一方的复仇工具。漫画里的智能机器人通常是人变的。甚至一些作品中还引发了关于人形机器人伦理方面的思考。这样的主题受到了成年人的欢迎。

未来还会有什么样的发展呢？



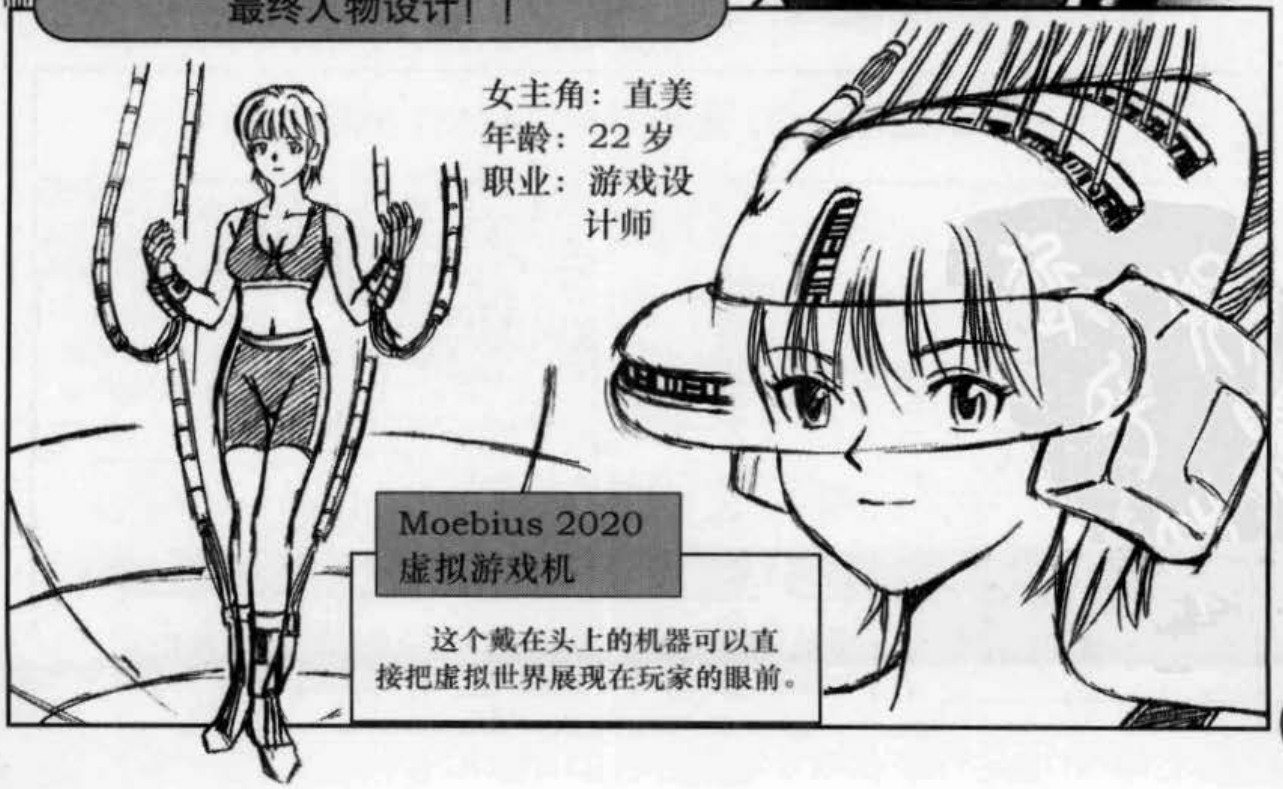
一起来试着画机器人漫画吧！

直美是一位二十岁的游戏设计师，在业余时间她喜欢画漫画。今天，她计划着画关于机器人的漫画。

——主要人物
——故事情节
——环境背景

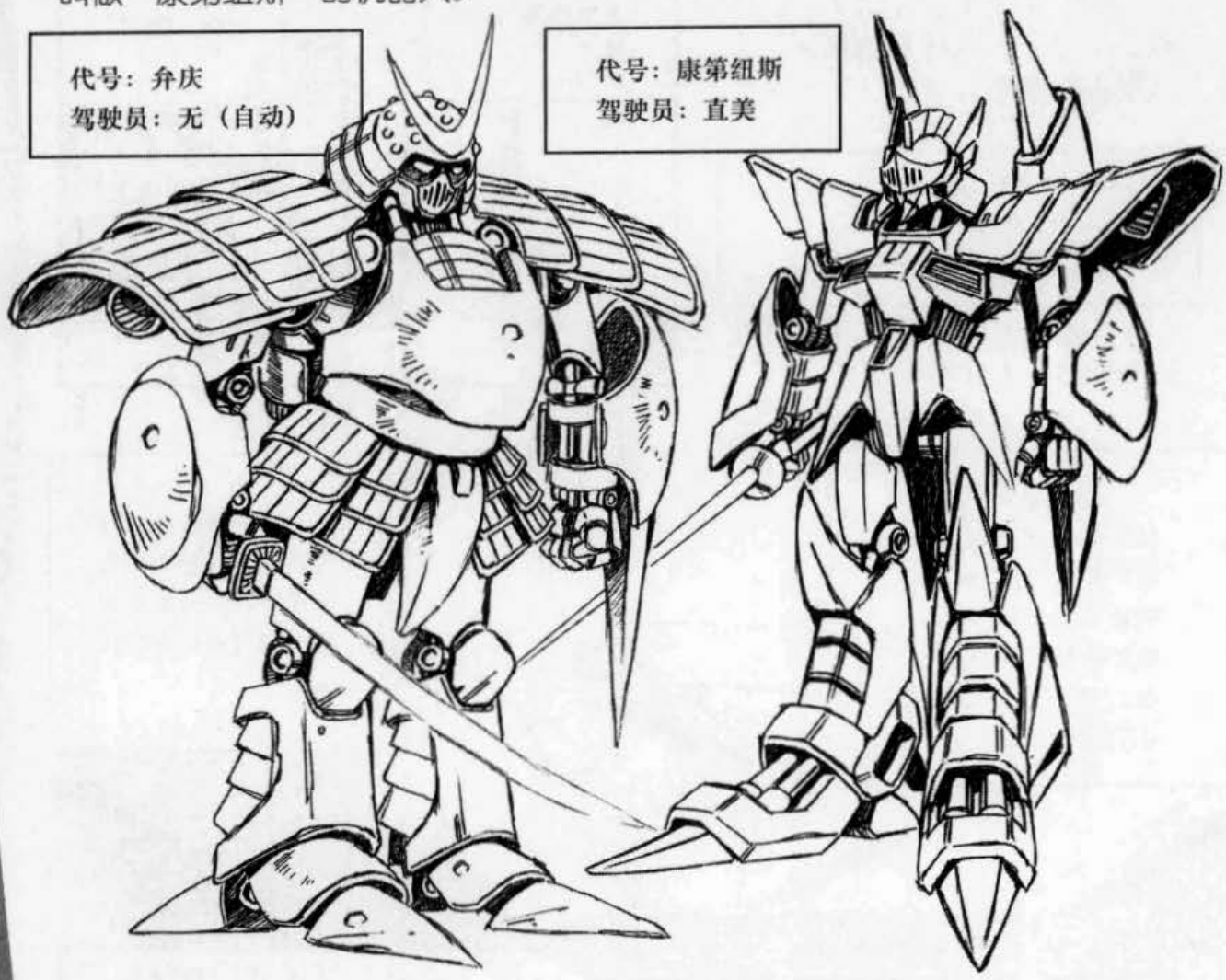
当确定了这三部分时就可以开始着手画人物和背景了。

最终人物设计！！



最终机器人设计！

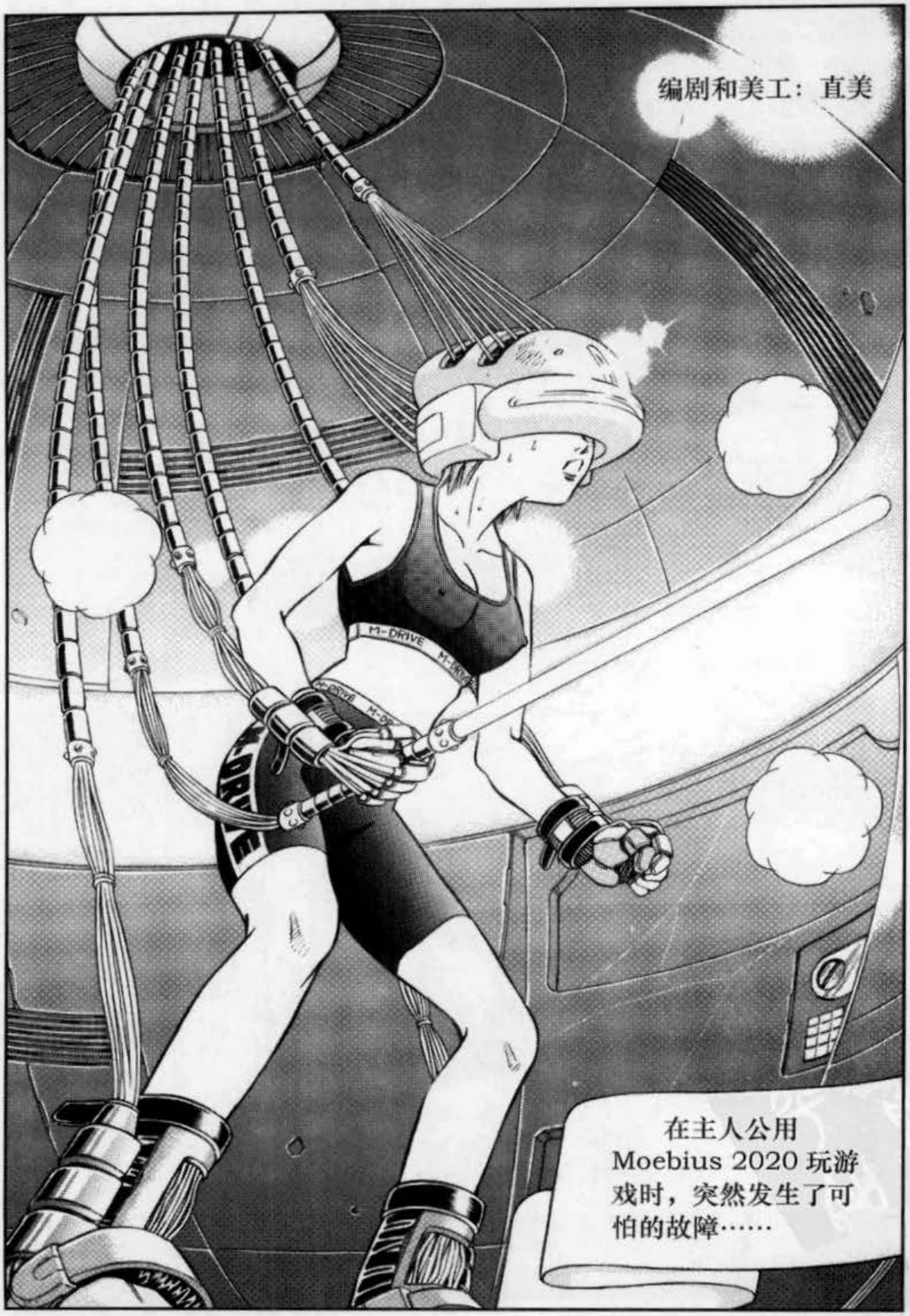
玩家可以通过 Moebius 2020 选择虚拟世界的机器人。直美选择一种叫做“康第纽斯”的机器人。



编排好故事情节后，就可以用铅笔画出情节草图了。

在这一步中，专业的漫画家都会站在编辑的角度审查故事草图。

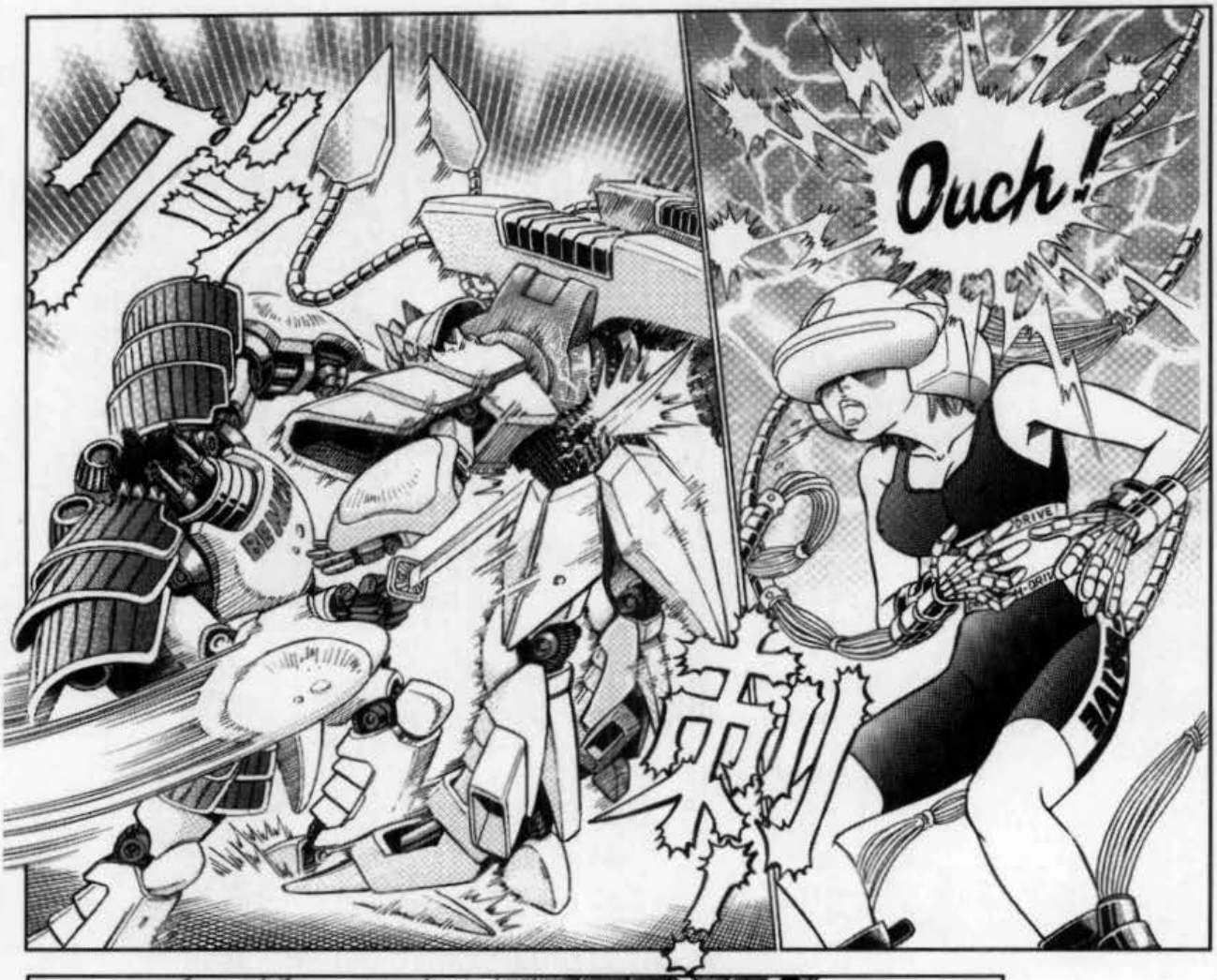
接着，就可以以这个草图为雏形，在更好的纸张上画出故事的定稿。翻开下一页来看看直美的机器人漫画吧！


编剧和美工：直美
M-DRIVE
在主人公用Moebius 2020玩游戏时，突然发生了可怕的故障……

BOOM
BOOM
虚拟世界的
城堡，伊多城
好奇
怪……
FOOSH
BOOOM
气喘
吁吁
我确定我修
改了康第纽斯的模
式，他比对手要强
十倍以上……
……可是
那个弁庆
……

他太强大了！！
M-DRIVE
CRASH
BUSHIN
ビビビビ…
啊！
我知道这只是个游戏……可是……
M-DRIVE
DASH
……我讨厌被打败！！

斬!
Gi! GGG...
BENKEI
弁庆……
讨厌……
输……
恨……
失败……
BENKEI
什么?
我……
我没有写语言程序啊!
不会的!
他在模仿我的思维!!


Ouch!
DRIVE

讨厌……
失败……
弁庆……不
失败……不
不输给任何
人！！

直美遭受了
神经脉冲的攻击……
Moebius 2020
已经完全失
控了。
我……到
底……做
了……什么？？

不输给
任何人……
弁庆……
不输……
疯狂游戏完

受害人的名字叫做北野直美，22岁，在一家游戏公司供职。
警长！这不是谋杀！看起来她像是心脏病突发而死。

看来她不适合画漫画……
斩！
欢迎来到精彩的漫画世界

机器人类型

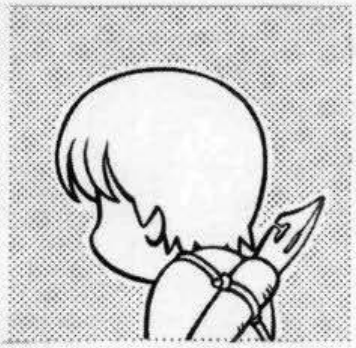
机器人和电子人是科幻小说里最常用的角色。我们在本章结束时，简略地看看有哪些机器人的种类。

大口工厂主要成员

中岛诚 WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

这个强健冷酷的漫画鬼才在银河世界工作，崇拜森圆的作品。即便是晚上家中有爱妻（一只家猫）等待，他还是会在城外骑摩托车飙车——这可能说明他有多颓废，但是中岛诚本人不这么认为。

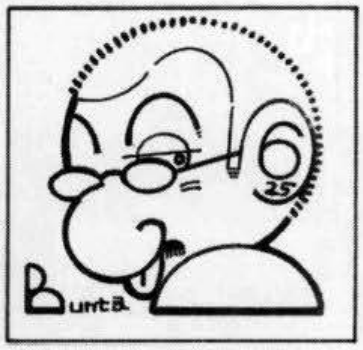
他最著名的作品是《艾斯美拉达战记》。他最喜欢的电影是《剪刀手爱德华》和《蜡笔小新》。



山本达也

他出生并且生长在大阪（电影《黑雨》里的城市），这个在漫画界特立独行的人物目前在一家美术院校学习，不论你是否相信，比起漫画，他更喜欢看 NBA、NFL 和意甲比赛。和中岛一样，山本也在银河世界工作，他是《辛普森一家》的忠实粉丝。

他还总喜欢强调，真正的大阪完全不像《黑雨》里描写的那么恐怖。



文太 625

出生于大阪。在大学里的专业是电影，但是后来却向漫画界发展。曾经是漫画大师手冢治虫的学徒。最喜欢的漫画是《恶魔人》。最喜欢的电影是李小龙的《龙争虎斗》，他的崇尚的格言就是李小龙不朽的那句话："不要想，要感觉！"

噢，解释一个错误的看法，真正的大阪完全不像《黑雨》里描写的那么恐怖。

翠菊纪子

这位游戏迷是文太 625 的妻子。据某些人说，她非常擅长玩游戏，却不擅长做家务。她十分喜欢她的两只宠物：一只日本狗和一只日本猫。也是一位资深的自由漫画家，特别是对科幻类和美少女类的漫画很有建树。

最喜欢的电影是《星球大战》。最喜欢的漫画是《动物历险记》、《流星银牙》。